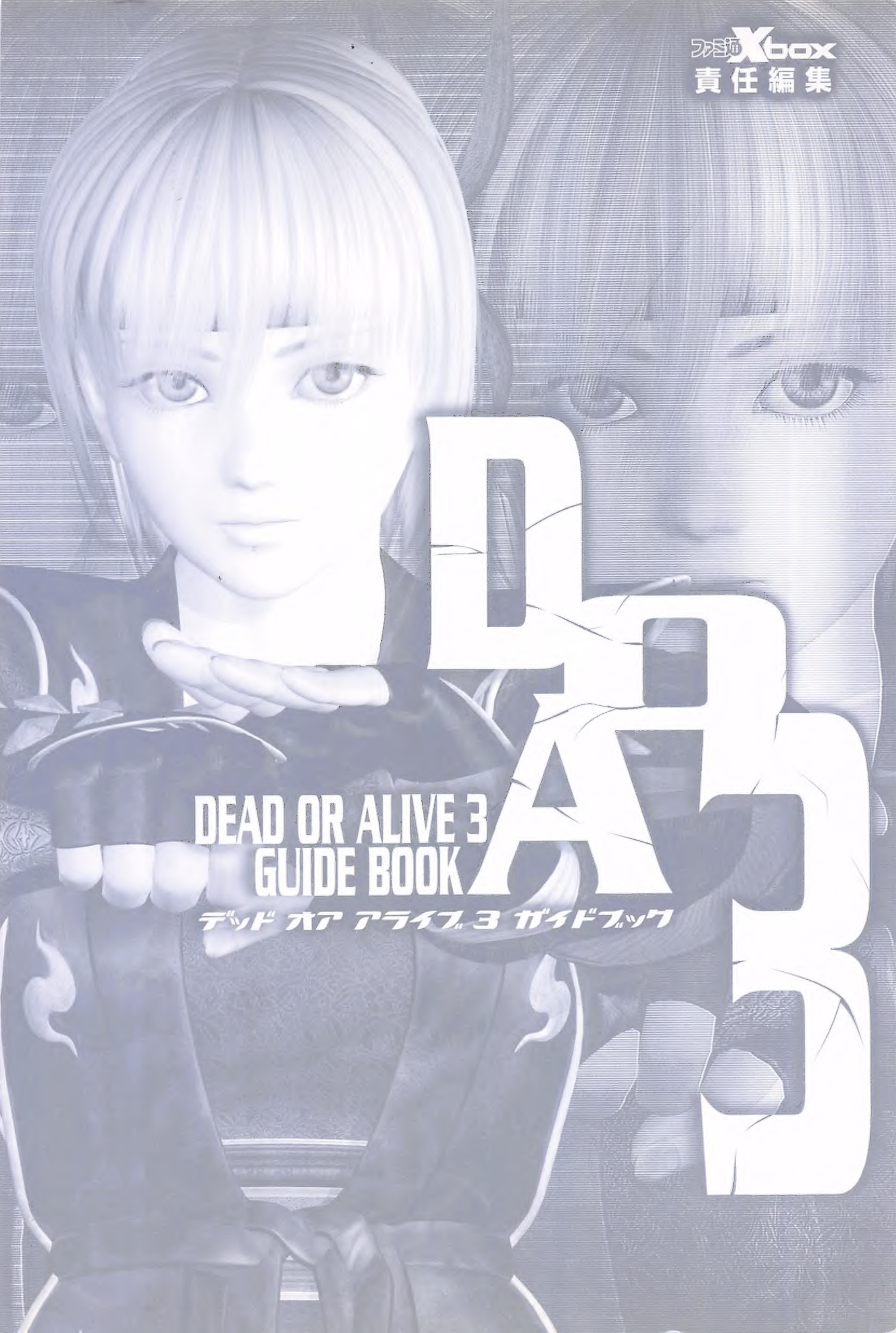

ファミ通Xbox
責任編集
DOA3
DEAD OR ALIVE 3
GUIDE BOOK
デッド オア アライブ 3 ガイドブック


ファミ通Xbox
責任編集
DOA3
DEAD OR ALIVE 3
GUIDE BOOK
デッド オア アライブ 3 ガイドブック



DOA3

DEAD OR ALIVE 3 GUIDE BOOK

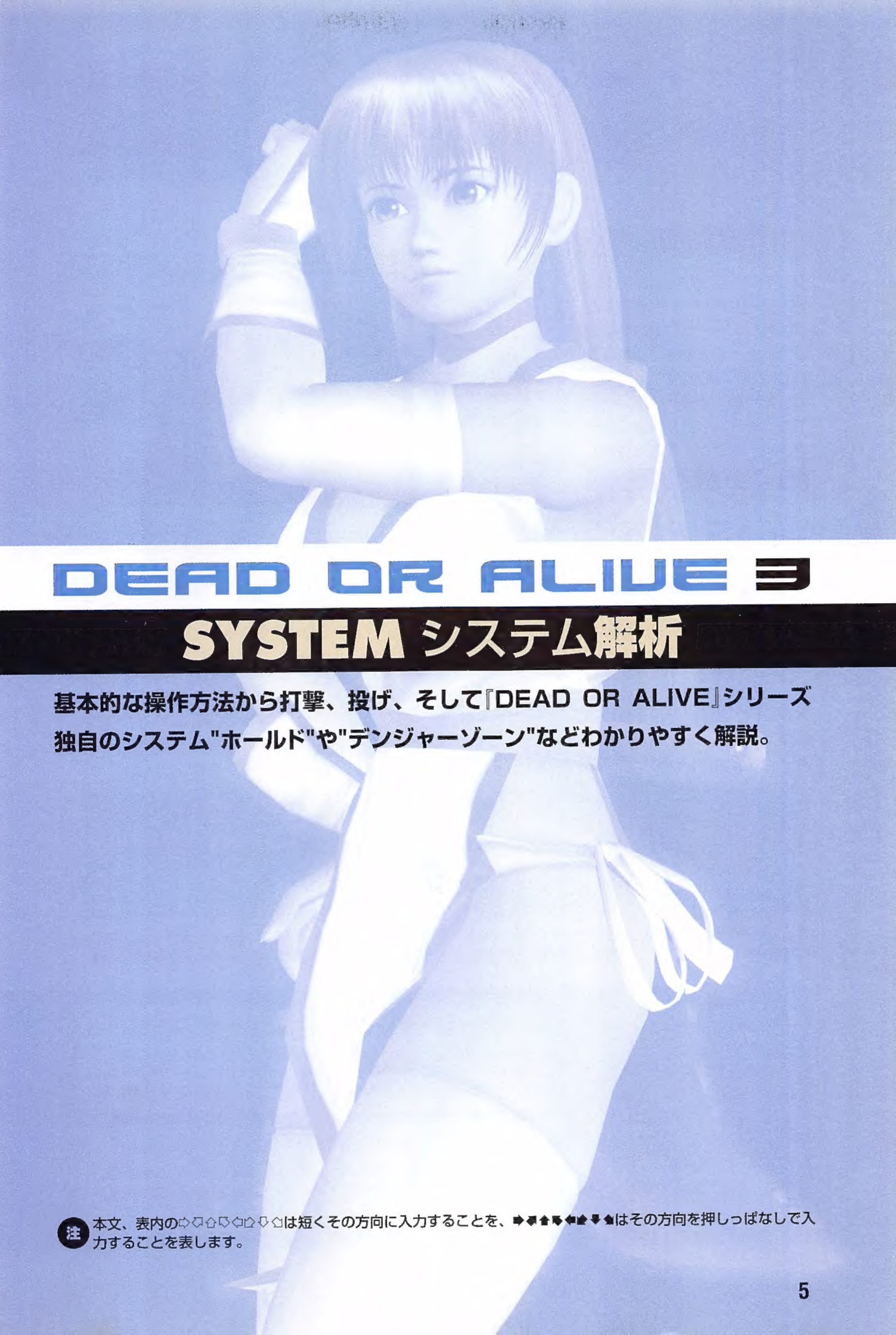
デッド オア アライブ 3 ガイドブック

CONTENTS

DEAD OR ALIVE 3

システム解析

キャラクター攻略



DEAD OR ALIVE 3

SYSTEM システム解析

基本的な操作方法から打撃、投げ、そして『DEAD OR ALIVE』シリーズ独自のシステム"ホールド"や"デンジャーゾーン"などわかりやすく解説。

注 本文、表内の⇨⬃⇧⬂⇦⬁⇩⬀は短くその方向に入力することを、➡⬋⬆⬊⬅⬉⬇⬈はその方向を押しっぱなしで入力することを表します。

ゲームをプレイするまえに……

基本システム

ここでは、キャラクターを動かすうえで必要な基本システムを解説する。ひととおりキャラクターの動かしかたを覚えていこう。



基本操作

コントローラーのボタン初期設定は右のとおり。これらのボタン操作に、キャラクターを動かす方向パッドを組み合わせることで攻撃をくり出すことができる。左右のアナログスティックでも、方向パッドと同様にキャラクターを動かすことが可能。

各種ダッシュ入力	
⇨⇨	前ダッシュ
⇨➡	走る
⇦⇦	後ろダッシュ
⇘⇘	しゃがみダッシュ

コントローラー



※方向パッドの操作はキャラが右向きのときのものです。

フリーステップ

ボタン入力を行っていない状態で、方向パッドを上・下方向、あるいは後ろ斜め上方向へ入れると入力方向へステップ。そのまま方向パッドを入れ続けると、自由に動き回れるフリーステップへ。ボタンを押すか、方向パッドを離せば解除される。



⬆上入力で画面奥、下入力で画面手前にステップする。



⬆フリーステップ中にボタンを押すと、対応した行動へ。

ガード

攻撃をガードする方法はふたとおりある。Ⓕボタンを押し続けるか、方向パッドを後ろ方向へ入力し続けることでガードポーズを取ることが可能。この状態で相手の攻撃判定に合わせて、立ちガードとしゃがみガードの2種類を使いわける。



⬆立ちガードは、上・中段判定の攻撃をガードできる。



⬆しゃがみガードは下段をガード。上段も避けられる。

モードセレクト

この『DOA3』では、3D対戦ゲームとしてプレイをする以外にも、さまざまな楽しみかたが可能な多数のモードが用意されている。その数は全10種類あって、ひとりでのプレイから最大4人まで同時に遊べるモードも存在。ここでは、各モードの内容を簡単に紹介しておくことにする。

ストーリーモード

選択キャラのストーリーを追いながらクリアーを目指すモード。すべて勝ち抜くとエンディング。

バーサスモード

プレイヤーどうし専用の対戦モード。シングル&タッグ戦の選択に加え、対戦条件の設定も可。

タイムアタックモード

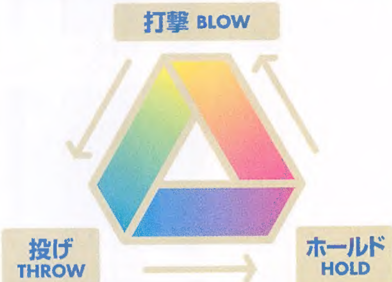
ゲームクリアーまでの時間を競うCPU戦。シングル戦は全8試合、タッグ戦だと全5試合を闘う。

サバイバルモード

体力が続く限り、CPUと闘い続けるモード。タイムやアイテムなどのトータルスコアを競う。

打撃・ホールド・投げの関係

『デッド オア アライブ』(以下:『DOA』)シリーズにおいては、相手にダメージを与える要素が"打撃・ホールド・投げ"といった3種類に分類されている。これらはジャンケンのような相関関係にあって、"打撃はホールドに負け、投げはホールドに勝つ"といった"三すくみ"の基本法則の上に成り立つ(下図参照)。その関係を正しく理解することによって、対戦の高度な読み合いと『DOA』独特の駆け引きを楽しむことができる。



[打撃]

もっとも使用頻度の高い攻撃。相手を行動不能な"クリティカル"状態を誘発する技が重要。上・中・下段の属性がある。

P008～009へ



[投げ]

おもにガードを崩す手段となる攻撃。ホールドに対して決めると、ダメージが1.5倍に。上・下段、投げコンボと種類も多い。

P010～011へ



[ホールド]

打撃を取ってダメージを与える当て身技。打撃属性に合わせた上・中・下段の基本3種類に加えて、特殊なホールドも存在。

P012～013へ



受け身

一部の攻撃に当たると、キャラクターがダウンした状態となるが、受け身を取ってダウン回避も可能。やりかたは簡単で、地面に着地するタイミングに合わせ、いずれかのボタンを入力する。ただし、受け身を取ると起き上がり攻撃を出せない。



↑ボタン入力+方向パッドで⇧・⇩・⇦の3種類がある。



↑叩き付けダウンなどは受け身不可。一部の投げは可。

起き上がり

ダウン状態のキャラクターが取れる行動は下表にある4種類＋中・下段判定の起き上がりキック(後方起きのみ、起き上がりキック不可)。起き上がり動作中は攻撃に対しては無敵だが、ダウン攻撃は当たってしまう。一部キャラに専用技も存在。

各種起き上がり動作

その場起き上がり	Ⓟ連打
奥方向横転起き	⬆＋Ⓕ連打
手前方向横転起き	⬇＋Ⓕ連打
前方or後方起き	⬅or➡＋Ⓕ連打
起き上がり中段キック	起き上がり中Ⓚ連打
起き上がり下段キック	起き上がり中⬇＋Ⓚ連打

タッグバトルモード

2対2のタッグ対戦をプレイするモード。プレイヤーふたり～最大4人までの同時プレイも可能。

スパーリングモード

システムや各キャラの固有技を覚えたり、各種コンボなどのトレーニングが可能な練習モード。

オプションモード

細かなゲーム設定やコントローラーのボタン配置など、さまざまな設定を変更するためのモード。

チームバトルモード

最大5人のキャラでチームを編成して、チーム対戦をするモード。対人戦&CPU戦に両対応。

ウォッチモード

CPUどうしの対戦を鑑賞していくモード。時間、体力ともに無制限で、カメラ設定を選べる。

シアターモード

ストーリーモードをクリアーしたあとに出現。クリアーしたキャラのムービーを再生する。

キャラクターの個性を形成する攻撃手段の要

打撃について

ここでは攻撃の基本となる打撃技とガードを解説。特殊な属性を持つ打撃も大幅に増えているので、しっかり覚えておこう。



主要ダメージ源となる攻撃手段

打撃には大きく分けて上段、中段、下段の3種があり、これらを使い分けて相手のガードを揺さぶり、ダメージを与えていく。打撃技は攻撃準備、攻撃判定発生、硬直の3モーションからなり、打撃をガードできれば相手の硬直中に先手を取れる(一部例外あり)。この、打撃とガードの応酬が、本作の攻防において基本となる部分である。

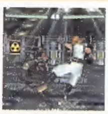
打撃属性とガードの関係

上段ガード



対上段	ガード
対中段	ガード
対下段	ヒット

下段ガード



対上段	空振り
対中段	ヒット
対下段	ガード

上段攻撃

相手の頭部を狙った攻撃で、上段ガードかしゃがめばかわせる。攻撃判定発生の早い技が多く、攻めの起点として有効。



中段攻撃

相手の胴部を狙った攻撃。上段ガードで防御できるが、しゃがみ状態にヒットする。浮かせ技など、本命となる技が多い。



下段攻撃

相手の足元を狙った攻撃。下段ガードで防御でき、立ち状態にヒットする。主軸となる中段攻撃の裏をかく選択肢となる。



特殊な打撃属性

上段、中段、下段以外にも、ガード不能であったり、上段攻撃の下をくぐるなど、特殊な効果を持つ打撃属性がある。とくに今作ではガード崩し効果を持つ打撃が大幅に追加され、打撃技に対してガードという選択が必ずしも絶対的なものではなくなった。これにより、相対的にホールドの必要性がより高くなったといえる。



⬅姿勢が低くなる技は、上段や一部中段攻撃をくぐることができる。



➡タイミングさえ合えば、不利な状況で出してもヒットするのだ。

[強上段攻撃]



⬆立ちガード不可の上段攻撃。ジャン・リーのドラゴンキックなどが該当。

[複属性打撃]



⬆上段と中段の二属性の性質を併せ持つ。ホールドされやすいのが難点。

[ガード崩し攻撃]



⬆ガードした相手を崩す打撃。崩された相手は一定時間ホールド以外不可。

[軸ずらし攻撃]



⬆画面手前、奥に移動しながらくり出す打撃。背後を取れる場合もある。

ガードと反撃

打撃技のガード後に、硬直時間が長いものであれば反撃を決めることができる。ガード硬直中はホールドされる心配もないので、反撃の精度は対戦において非常に重要。反撃可能な主要技をキャラクターごとに把握し、返せるものはきっちり返していけるように意識して闘いに臨もう。反撃技としては、もっとも発生の早い投げ技が優秀だ。



←硬直モーションが長い技なら、ガード後に反撃することが可能。



➡本作はガードが解けるまでが比較的早いので、早めの反応が必要。

打撃 カウンター発生の仕組み

こちらの打撃が、相手の打撃の攻撃準備モーション中にヒットするとカウンター、ホールドモーション中にヒットするとハイカウンターとなり、高いダメージを与えられる。技によっては特別な効果が発生する場合もあるぞ。

［カウンターヒット］



⬆カウンター時はダメージが1.25倍になる。

［ハイカウンターヒット］



⬆ハイカウンターのときはダメージが1.5倍。

打撃ヒット後の状態変化

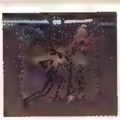
打撃技がヒットすると、相手は専用のやられモーションになる。このときの状態は技によって3種類に大別できる。どのモーションになるかは技によって決まっているが、カウンター、ハイカウンターをともなうことで、通常やられ→クリティカル、クリティカル→ダウンとランクアップする。

通常やられ



"ポス"という軽い効果音とともに、わずかな時間行動不能になる。基本技など、挙動の小さい技がノーマルヒットするとこれになる場合が多い。

クリティカル



長時間行動不能になる。"ガン"という効果音が特徴。起き上がり攻撃、一部中段攻撃のしゃがみヒット時は効果音は低いが効果はクリティカル。

ダウン



地面から足が離れてダウンする。浮き、吹き飛び、きりもみ……とバリエーションは多彩。叩きつけなど一部を除いて着地時に受け身を取れる。

空中コンボで重要！

キャラの重量差

軽	かすみ、あやね、レイファン、ヒトミ
中	ハヤブサ、ジャン・リー、ゲン・フー、エレナ、ティナ、ザック、クリスティ、ブラッド・ウォン、ハヤテ
重	レオン、バース、バイマン

連繋攻撃とディレイ

複数回の攻撃からなるコンビネーション技は、2段目以降の入力タイミングをある程度の範囲内で変化させられる。これを利用し、コンビネーションのタイミングを遅らせるのが"ディレイ"である。連繋のあいだにわざとすき間を作ってやることで、相手に手を出させてカウンターを狙うのがディレイのおもな目的だ。ディレイを適度に織りまぜることで、途中止めもより効果的に使えるようになる。ディレイ幅は技によって異なるが、技が完全に戻り切る直前がおおよその目安となる。



⬆コンビネーションが矢継ぎ早にくり出される。このまま最後まで出し切るとガード時はスキができる。



⬆ディレイを使えばクリティカルヒットを確認しながら、ガードされた場合も相手の行動を躊躇させられる。

DEAD OR ALIVE 3

ホールドを読んでハイカウンターを狙え

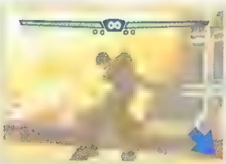
投げについて

打撃に対するガード、そしてガードに対する投げ。これが本来の構図だが、ホールドが加わることでより重要度が増している。



ガードとホールドを崩す

投げ技はおもに相手のガードを崩す手段。上下のガードに対応する形で2種類存在し、一部キャラクターはダウン状態の相手や浮いた相手を投げることも可能。メインとなる上段投げは、キャラクターごとに多数用意されている。ダメージだけでなく地形や状況を見て使い分けることが大切だ。



⬅壁際の相手に仕掛けるとモーションが変化する投げ技もある。



➡爆発が起きれば大ダメージにつながる。周囲の状況をよく見よう。

入力コマンドによる投げ技の分類

基本投げ	コマンドは全キャラ共通でⒻ+Ⓟ。入力が簡単なぶん威力はあまり高くない。
コマンド投げ	方向パッドを組み合わせて入力するタイプの投げ技。基本投げよりも強力。
投げコンボ	追加コマンドにより派生する投げ技。高威力だが抜けられる可能性も高い。

上段投げ

立ち状態の相手を投げることができる。投げ技ではもっとも使用頻度が高い。背後から決めると背後投げに。



下段投げ

しゃがみ状態の相手を投げられる。下段攻撃ガード後の反撃技として有効。背後から決めると背後投げになる。



ダウン投げ

ダウン状態の相手を投げる。ティナ、レオン、バイマンの3キャラが持っている。バースは相手を引き起こす。



空中投げ

空中に浮いた相手を直接つかむことができる。ティナ、バース、レオン、ゲン・フーの4キャラが持っている。



投げ技の対抗策、投げ抜け

投げ技を仕掛けられた際に特定のコマンドを入力すれば投げ抜けが可能。ただし抜けられるのは上段の基本投げ(抜け：Ⓕ+Ⓟ)と投げコンボ(抜け：Ⓕ+Ⓟ)のみ。基本投げはあえて使う局面がほぼなく、反応も難しいため狙って抜けられることはまれ。投げ技が重なったときに偶然起きやすい。逆に投げコンボは反応して抜けるタイプだ。



⬆上段投げで抜けが可能なのは基本投げのみ。コマンド投げは抜け不可。



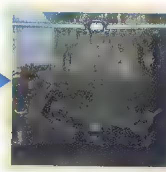
⬆投げコンボのうち、ハヤブサの飯綱落としなど、抜け不可のものもある。

投げコンボの抜けシステム

投げコンボの抜けは相手とのタイミング勝負。派生コマンドの入力受付タイミング("COMBO THROW"と表示された瞬間)にⒻ+Ⓟを押せばいい。1回入力すると、両者再入力無効時間が設定されるため、ボタン連打は不利に。



▶



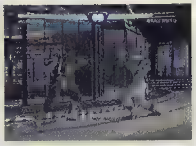
⬆投げコンボはタイミング重視。基本投げは連打でもオーケーだ。仕切り直し後は抜け側有利。

投げ技の成立条件

投げ技は打撃の攻撃準備モーション、攻撃判定発生モーション中には成立しないが、このとき以外にも投げ技が決まらない状況がある。"技後の硬直モーション以外の行動不能時間"がそうで、クリティカル状態や崩れ状態を含め、打撃のヒット、ガードによる硬直中に投げられることはない。また、投げ間合いを外れたときも当然決まらないので注意。投げ間合いは個別に設定されている。



↑相手がよろけたり崩れたりしているあいだは投げ技を決められない。



↑投げ間合いは、基本投げよりもコマンド投げのほうが長い傾向にある。

投げ カウンター発生の仕組み

相手のホールドモーション中に投げ技を決めるとハイカウンター投げとなり、ダメージが1.5倍される。ただし後半の硬直モーション中は無効。カウンター投げは、投げ技モーション中を投げたときに適用される。

［カウンター投げ］



↑お互い間合い内なら、さきに出した側が勝つ。

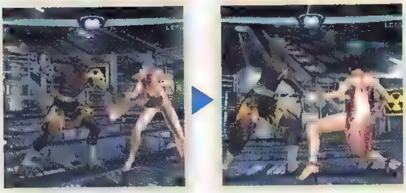
［ハイカウンター投げ］



↑連繋の途中止めなどから狙っていくべし。

投げ技の特性を活かす

投げ技の大きな特徴として挙げられるのが、"出るまでが早い"ということだ。打撃技でもっとも早い立ちパンチよりも、さらに早い。そこで必然的に重要な意味を持つのが、反撃技としての投げ技である。す速く反応すれば肘攻撃やしゃがみパンチなど、大半の打撃を投げ技で返すことができる。下段技に関していえば、ガード時はほぼすべて、ローキックなどはヒット時すら返せるのだ。可能な範囲でしっかり反応したい。



↑す速い反応が必要だが、ヒット時にすら返せる技もある。立ち硬直、しゃがみ硬直は技によって異なる。

ホールドを読んで決める



↑高威力の投げがハイカウンターで決まれば逆転も可能。ホールドの存在が投げ技の重要性を高めている。

反撃技として使用する



↑投げ技はガード後の反撃技としてもっとも優秀。意外なまでに多くの技を返せる。ディレイには十分注意。

例外的な性能を持つ投げ技

投げ技のなかには一部例外が存在する。ジャン・リーのドラゴンガンナーやバイマンのカニバサミなどがそうで、相手の技が出ていても投げられる。また、ティナのダイヤモンドカッター(クラッシュニー(⇨⇨Ⓚ)ヒット中にⒻ+Ⓟ)のような、打撃から派生する投げ技も今回存在する。



↑打撃が出ていてもおかまいなし。中間距離から狙っていけるのが強み。空振りモーションは大きめ。

攻撃的な防御を身につけよう

ホールドについて

ここではホールドに関する基礎事項を解説しよう。基本から特殊なものまであるので、しっかりと理解していこう。



タイプと効果を知ろう

ホールドには大きく分けて3種類が存在する。それぞれが相手の打撃を切り返すとき、上段・中段・下段と攻撃判定に対応したものを使用しよう。また、与えるダメージのタイプもいくつかあり、単発でダメージを与えるタイプ、追い討ちが可能なタイプ、追加入力が可能なタイプもある。



⬆打撃に強く、投げに弱いのがホールドの特徴。



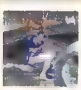
⬆ジャンプ攻撃には中段ホールドと同じ感覚で。

上段ホールド



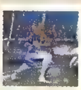
上段攻撃の判定を持つパンチ、キックを切り返せる。モーションは立ち状態で、上段投げで投げられる。

中段ホールド



中段攻撃の判定を持つパンチ、キックを切り返せる。モーションは立ち状態。もっとも多用されるホールド。

下段ホールド



下段攻撃の判定を持つパンチ、キックを切り返せる。モーションはしゃがみ状態で、下段投げで投げられる。

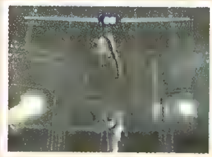
ダメージタイプ

もっともスタンダードなタイプのホールド。キャラごとに与えるダメージが決められている。壁で変化する場合もあり。



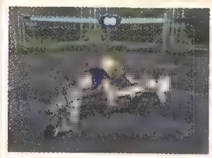
追い討ち可能タイプ

ホールドのみでのダメージは低いが、高く浮かせるものや背後を取れるものがあり、ダメージの期待値は高くなっている。



追加入力タイプ

投げコンボのように追加コマンドでダメージを増やせるタイプ。総ダメージは大きいが、相手に抜けられる可能性がある。



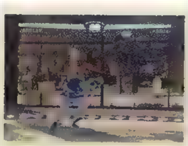
特殊ホールド

かすみ、レイファン、ゲン・フーが所有しているホールド。上段、中段の両方に対して切り返せる。ダメージは与えない。

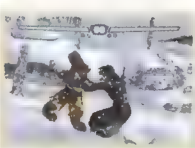


ホールド後の特殊な状態

各ホールドには決められた効果、ダメージを与えるように設定されているが、一部例外がある。これは相手の技によって決められていて、お互いの位置が入れ替わるように受け流される。与えるダメージもゼロだ。ジャンプ攻撃に対して専用のホールドを持たない場合もこれに当てはまる。



⬆受け流される技はリスクがないものもある。



⬆対ジャンプキック用を持つキャラは少なめだ。

狙え!! エキスパートホールド

レイファンとバイマンのふたりだけが持つエキスパートホールド。上・下段ホールドのコマンド⇩Ⓕ・⇧Ⓕが、それぞれ⇨⇩Ⓕ・⇨⇧Ⓕ。中段ホールドはパンチ・キックを⇦Ⓕで切り返せたが、パンチは⇨⇦Ⓕ、キックは⇦⇨Ⓕと使い分ける必要がある。難度が高いぶんダメージも上昇している。



⬆上・下段に関してはコマンドが少々複雑になる。



⬆中段攻撃にはパンチかキックかを読む必要がある。

狙っていくポイント

相手がくり出す連繋を読み切ったのなら、ホールドで切り返していこう。頻度の高い技やガードしても反撃が不可な技、さらにガードした場合は相手がさきに動けるような技では可能な限り狙っていきたい。また、相手の起き上がり蹴りを狙っていくのもいい。攻撃的な防御でダメージを取ろう。



⬅レオンのストームハンマー(ⓅⓅ⇦Ⓟ)などはガード後に、こちらがさきに動けない技。



➡主導権を握られないためにもホールドで切り返してみよう。読みを鋭くしたい。

ホールドカウンター発生の仕組み

ホールドにもカウンター、ハイカウンターは存在する。その発生する条件は相手の技を切り返したタイミングだ。引きつければ引きつけるほどハイカウンターとなり、それより早く出した場合はカウンターとなる。

[カウンターホールド]



⬆ある程度引きつけたホールドはカウンター。

[ハイカウンターホールド]



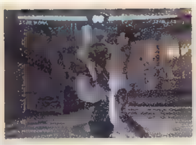
⬆さらに引きつけるとハイカウンターとなる。

クリティカル状態からの脱出!

クリティカル状態では、放っておくと相手の打撃を食らい放題になってしまう。この状態を強制的にキャンセルしてホールドを出すことができる。相手技の攻撃判定を鋭く読み、切り返していこう。



⬆相手の浮かせ技をホールドするのが基本となる。



⬆投げ技には要注意。ハイリスクハイリターンだ。

特殊な状態からでも可能

基本的にどのような状態からでもホールド可能。だが、反転のけぞりや尻もち状態はホールド不能時間があるので、確定する連繋が存在する。



カウンター、ハイカウンターホールドのメリット

通常のホールドに比べダメージが大きい。カウンターホールドでは125パーセントのダメージ補正となり、ハイカウンターホールドでは150パーセントのダメージ補正となる。さらに、この補正は追い討ち、追加入力タイプにも適用されるため大ダメージが期待できる(すべてに適用はされない)。なお、ホールド後に地上で追い討ちする場合も、補正は通常に戻される。

追い討ち後もカウンターは適用



▶



⬆中段キックをホールドしたときはチャンス。あやねやかすみが代表例。ほかにクリスティの下段パンチなど。

下段ホールドのもうひとつの顔

下段ホールドは相手の下段攻撃を切り返すだけではない。しゃがみの状態になっているため、相手の上段攻撃と投げ技をかわすことができる。そのため、クリティカル状態からでも下段ホールドを使っていく価値は十分にある。上段攻撃か投げ技の場合は、す速く攻勢に転じよう。



▶



⬆クリティカル状態から体制を立て直す。上段と投げ技に有効な下段ホールドも一考の価値ありだ。

相手の裏をかき、追い討ちをたたき込め

クリティカルヒット後の攻防

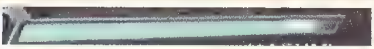
技の種類、ヒット状況によって誘発されるクリティカル状態は大ダメージにつながる好機。知識を深め、読み合いに臨もう。



クリティカルヒットとは？

闘いの最中に"CRITICAL HIT!"という表示が頻繁に出る。これは何を意味するのだろうか。端的にいうとクリティカルヒットとは、通常やられ、ダウン（浮き含む）以外の打撃によるやられ状態すべてを指している。技によって発動条件は異なるが、いずれも体力ゲージの一部が一定時間点滅する。ここに打撃を加えると必ずハイカウンターの効果を得られ、相手の行動も限定されているので大きなチャンスとなる。

クリティカルヒットするとゲージの一部が点滅



このゲージはハイカウンター効果を受けるぶんのダメージを指す。相手の選択肢は原則ホールドのみ。

ゲージギリギリまで追撃し浮かせ技につなごう



ゲージぶん追撃すると相手はダウン。ゲージが振り切るまえに浮かせ技につないで空中コンボを狙おう。

クリティカルヒット発生条件

ノーマル

上段の単発技、下段固有技に多い。このタイプの下段技は先端がヒットすると行動不能時間の短いクリティカルになる。



カウンター

各キャラの主要技の大半はここに分類される。ノーマルヒットで誘発する技がカウンターヒットすると概ねダウンになる。



ハイカウンター

ハイカウンターしたときのみクリティカル状態になる技は立ちパンチなど一部に限られる。多くはカウンターと同じ効果。



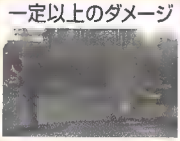
クリティカル状態の解除

クリティカル状態は以下のような場合に解除される。相手がホールドをよく使ってくるようなら投げ技を狙っていこう。また、浮かせ技はできれば上段と中段の2種類を用意しておきたい。

時間経過



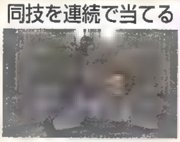
一定以上のダメージ



ホールド



同技を連続で当てる



⬆同じ技を連続で当てた場合は、相手が横方向に吹き飛んでしまう。本命は投げ技と浮かせ技のふたつ。

さまざまなクリティカル状態

技の種類とヒット状況によって発生するクリティカル状態はさまざま。同じ技でも効果が変わったり、追撃できないものもある。どの技を当てるとどういった状態になるのかを覚えておこう。

通常

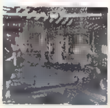




⬆行動不能時間は標準的。追撃は上段、中段、下段のすべて可能となっている。

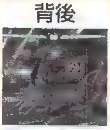
しゃがみ

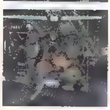




⬆固有下段技やしゃがみ状態に肘攻撃などの中段技がヒットすると発生する。

背後





⬆背後から打撃がヒットすると発生。正面ヒット時にこの状態になる技も。

クリティカルヒット後の行動とその効果

クリティカル状態における攻防——ここにこそ本シリーズの根幹を成すシステムが凝縮されている。クリティカル状態は防御側がかなり不利な状況ではあるが、攻撃側の行動ひとつひとつに対して回避する手段が存在する。相手のクセやキャラの特徴、周囲の地形、残り体力などを考慮し行動を選択しよう。ただし、背後クリティカルなど、追撃が確定してしまうごく一部の例外はある。

OFFENSE（攻撃側）

クリティカル持続
ハイカウンターでクリティカルを誘発できる打撃でクリティカル状態を持続。浮かせるまでのダメージを稼ぐのが狙い。



浮かせ技
これがヒットすれば空中コンボへ移行して確実にダメージを取れる。ホールドされないように上段と中段を使い分けたい。



投げ技
相手のホールドを読んでハイカウンター投げを狙う。上中段と下段で状態が違う点に注意。浮かせ技とのバランスが大切だ。



DEFENSE（防御側）

ホールド
攻撃側の持続用の刻み技、浮かせ技を直接取るのがおもな目的。また上段攻撃、上段投げは下段ホールドでかわせる。



回復
Ⓕを押しながら方向パッドを左右に振るとわずかに復帰を早めることができる。浮かせ技が遅いものならガードが間に合う。



何もしない
攻撃側が防御側のホールドを想定して投げ技を狙っているときには、あえて"何もしない"ことが最良の選択肢となる。



プレイ中に表示されるバトルメッセージ

プレイ中に表示される12種類のバトルメッセージをここで紹介しておこう。「DOA」シリーズを遊んでいる方にはすでにおなじみのものだろう。闘っている最中はなかなか目がいかないが、トレーニングモードで練習をしているときは、メッセージにも注目してみよう。意外なクリティカル誘発技やクロースヒット技などが見つかるかも。



⬆打撃関連は赤、投げ関連は青、ホールド関連は緑で統一されている。これはシリーズの伝統だ。

~HIT COMBO!	連続ヒット数を示す。空中コンボ時は、ヒット数に応じて補正がかかる。
CRITICAL HIT!	打撃がヒットし、クリティカル状態が発生したとき攻撃側に表示される。
COUNTER BLOW	打撃技がカウンターヒットしたときに表示され、ダメージが1.25倍。
HI COUNTER BLOW	打撃技がハイカウンターヒットしたときに表示。ダメージが1.5倍。
CLOSE HIT!	特定の技が行動不能時以外、かつ近距離でヒットするとダメージ1.5倍。
COMBO THROW	投げコンボの派生入力タイミングで表示。一部を除いて抜けが可能。
COUNTER THROW	投げ技がカウンターで決まると表示され、ダメージが1.25倍になる。
HI COUNTER THROW	投げ技がハイカウンターで決まると表示され、ダメージが1.5倍になる。
COMBO HOLD	派生ホールド技のコマンド入力タイミングで表示。抜けは投げと同じ。
COUNTER HOLD	ホールド技がカウンターで決まると表示され、ダメージが1.25倍になる。
HI COUNTER HOLD	ホールド技がハイカウンターで決まると表示。ダメージが1.5倍になる。

危険な仕掛けを知る

デンジャーゾーン

デンジャーゾーンが絡むとダメージ効率は大きく変化する。うまく利用して闘うことは『DOA』シリーズでの絶対条件だ。

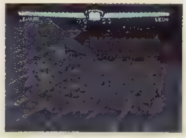


デンジャーゾーンは3種類

『DOA3』の舞台には3種類のデンジャーゾーンが用意されている。デンジャーゾーンとは、簡単にいえば仕掛け。そのステージごとにどのデンジャーゾーンが設置されているかは、あらかじめ決められており、複合して登場するステージもある。ほとんどの場合はダメージに直結するものなので、それらを念頭に置いた戦術が必要不可欠だ。



⬅お互いに与えられた条件は同じだ。味方につけよう。



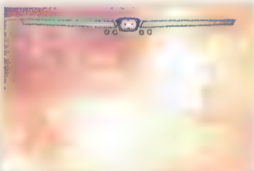
➡つねに意識して闘えば、それだけ有利に展開できる。

	正面	斜め
爆発	20ダメージ	15ダメージ
壁	10ダメージ	5ダメージ

落下時の総ダメージ

30~65ダメージ

爆発タイプ





爆発するデンジャーゾーンは、すべて外壁に設置されている。電気が流れていてスパークする外壁もあるが、演出が異なるだけであって効果は同じと考えていい。爆発は、ダメージ自体もふつうの壁よりも大きくなる。空中コンボ、投げ技からとチャンスは多い。

落下タイプ





落下するポイントは決められているので覚えておこう。たとえ壁や柵があっても破壊したり、乗り越えて落下する場合がある。落下自体にダメージがあり、壁をうち破ったダメージとプラスされると相当大きなものになる。落下ダメージでもK.O.されるので注意。

スリップタイプ





スリップゾーンは、雪原や足下が水に浸かっているとき適用される。基本的に、立ちパンチや直接浮かせる技以外の打撃技であれば、何らかの影響を受ける。ノーマルヒットだけでは効果が薄い下段攻撃などは、とくに有効な技へと変化する。覚えておこう。

脱出のチャンスをつかむ

壁際の攻防

壁が加わると高いダメージを受けやすい。放っておくと相手の思うつぼ。できる対抗策を身につけておきたい。



やられ時の効果を知る

壁へ叩きつけられたときはダメージが加算されるだけではなく、いろいろな効果が付加される。とくに、うつぶせダウンは要注意。基本的に打撃で壁に叩きつけられたときは、放っておくとうつぶせダウンとなるが、追い討ち可能な状態になることを覚えておこう。なお、再び叩きつけられた場合は追い討ち不可で、壁の高さによってやられ状態が変わる。



←うつぶせダウン後の追い討ちは……。



➡壁が高い場合は尻もちになる。



←壁が低いときは再びうつぶせダウン。



➡この場合は再度の追い討ちは不可。

うつぶせダウン



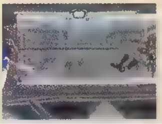
地上で打撃技を食らって叩きつけられると、この状態になる。

尻もち



追い討ち後の壁が高かったり、空中コンボだとこの状態だ。

吹っ飛び



壁に斜めからヒットした場合はこれになる。受け身も取れる。

叩きつけられたあとの対処

壁に叩きつけられたあとの対処は的確に行いたい。とくに壁際に追い込まれた状態からの打撃は、上で説明したとおりうつぶせダウンになる。一方的に打撃で追い討ちされるので、ホールドの準備をしたい。1発打撃を受けた瞬間にクリティカル状態となり、ここからホールド入力可能になるぞ。いっぽう尻もちの場合、再び壁を背負った状態になるので大きく不利。方向パッドの上か下で起き上がる位置を変化させよう。これは相手の起き攻めのタイミングを狂わせられる効果もある。この状態は起き上がり蹴りが出せないだけに、重要な行動となるぞ。



←うつぶせダウン中は何もできない。打撃1発は確定だ。



➡尻もちで壁を背負ったままは危険。上か下に移動だ。

壁へ叩きつける技

空中コンボを行うときに、壁との距離を意識しながら、技を使っていきたい。壁に近づいてきたら吹っ飛ばし効果の高い技で最後を締める。多少ダメージが落ちても、壁ダメージと相手を壁へ追い込むことで有利な状況が続くぞ。



←ダメージを落としてでも壁に叩きつけることを重視。



➡叩きつけないまでも追い込むことで展開を有利に。

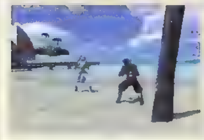


⬆壁に密着した状態での空中コンボは、すぐに叩きつけないように技を決めていくのが理想だ。

数々の仕掛けを克服しよう

全ステージ紹介

対戦などで選択できる全ステージの特徴を解説していこう。どういった仕掛けがあるかを理解することは最低限必要なことだ。



『DOA3』に用意されたステージは全部で14種類。デンジャーゾーンによる多彩な仕掛けや演出でプレイヤーを飽きさせない。爆発は新たに電気が加えられ、スパークするそのさまは激しい。落下するステージも上と下のみという単純なものではなく、何階層にもわたるフロアがあったり、落下ポイントによってルートも違ってくる。スリップゾーンも健在で気は抜けないぞ。この奥深さを把握してこそ、闘いで地の利を得られることになる。



←単純な落下だけではなく、窓や壁をうち破って落ちる場合もある。



➡スリップゾーンはプレイヤーには悩みの種。容赦なく動きを奪う。

LORELEI
ローラレイ

落　下



アンジュレーション

ドイツの古城が舞台となるステージ。5段階の層から構成されており、最大で4回落下する大仕掛け。落下するポイントにより第1階層から第3階層へとなる場合もあり、落下ダメージもまちまちという複雑な構成も特徴的だ。アンジュレーションは第3階層のみなく、ほかの階層には存在する。

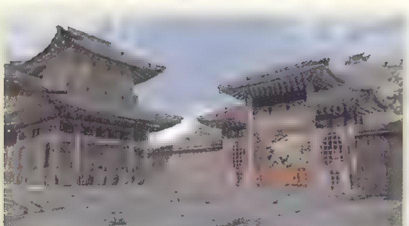


←第2階層と第3階層は落下ポイントによっては通過する。最下層まではまずいけない。



➡アンジュレーションも用意されている。落下ポイントを含め位置取りも重要な要素。

TAO
タオ



平　地

場所は中国の揚子江。その近隣の寺院を舞台としたステージか。何の仕掛けも施されていないステージというのも特徴的だ。全体的には狭いイメージがあり、壁への叩きつけは頻繁に起こることも覚えておこう。空中コンボは、ダメージよりも吹っ飛ばし効果を高めて闘ってみるのもいい。



←柵が壊れて落下しそうだが、このステージにそのような仕掛けは用意されていない。



➡狭めのステージなので後ろはつねに壁の恐怖？　叩きつけてダメージ効率を上げたい。

DOATEC HK
ドアテック香港支局

爆　破　　落　下



平　地

中国は香港、ドアテック香港支局がステージの舞台となる。円形の高層ビルからスタートし、ビルの内側と外側の両方へ落下する仕掛けがある。内側は秘密のバイオラボへ、外側は香港の市街地へ落下する。中央の窓から市街地へ落ちると、看板にぶつかる演出があり落下ダメージ最大を誇る。



⬅内側はバイオラボ。途中のガラスを破る演出などは見とれるほど美しいものがある。



➡外側は市街地。3つある窓のうち中央の窓からの落下は、看板にぶつかることになる。

LOST WORLD
ロストワールド

落　下　　スリップ



アンジュレーション

ベネズエラの秘境が舞台。各フロアが狭く容易に落下する危険がある。3タイプのフロアがあり、連続して同じフロアになることはない。落下ダメージは一律して40だ。水たまりになっているフロアもありスリップも難敵となる。なお、アンジュレーションというよりはデコボコという感じだ。



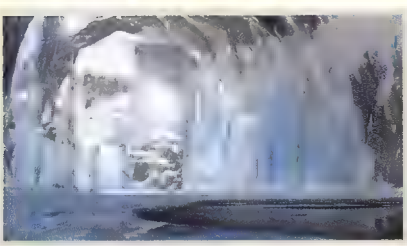
⬅狭いフロアに水たまり、デコボコな地面とあらゆる要素がプレイヤーに立ちはだかる。



➡最下層というものが存在せず、勝負が決まるまで落下の危険がある。位置取りが重要。

ICE CAVE
氷の洞窟

スリップ

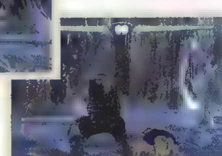


アンジュレーション

極寒の地、アイスランドが舞台となるステージ。洞窟らしい複雑な地形のフロアで、いたるところに氷柱が配置されている。この氷柱は破壊可能だが、壁と同じ扱いになっており、叩きつけるとダメージが加わる。なおフロア全体がスリップするのもプレイヤーを苦しませる要素のひとつ。



⬅氷柱に激突するとダメージが加わる。数多くあるため、ぶつかりやすいので要注意。



➡フロア全体がスリップゾーンという悪条件。いつもと違った技を駆使する必要がある。

BEACH
海岸

スリップ



アンジュレーション

夕日の美しい舞台と南国の澄み切った青空が広がる、2タイプ用意されたステージ。砂浜での闘いが中心となり、ヤシの木への激突もあり得る。そのとき、やしの実が落ちることも!?　なお、アンジュレーションというよりは軽い凹凸がある程度。海の中はスリップゾーンになっているぞ。



←やしの木へ激突すると、やしの実が落ちてくる。1本の木につきふたつまで落ちる。



➡海の中へ入るとそこはスリップゾーンだ。境界線での闘いは有利不利がはっきりする。

FOREST
森林地帯

スリップ



アンジュレーション

紅葉の時期を迎えた森林に一本の道。小川も流れており、静けさが漂う舞台がステージ。木々の密集度が高く、容易に激突する危険を含んでいる。アンジュレーションもあり、端には道と平行に小川があり、スリップゾーンとなっている。細長の長方形になっているのもこのステージの特徴。



←密集度の高い木々には、予想以上に激突することになる。アンジュレーションもきつめ。



➡静かに流れる小川がスリップゾーン。ステージの端のほうにあるので気にせず闘おう。

AZUCHI
安土城

落　下



アンジュレーション

日本の名城、安土城の天守閣が舞台のステージ。華美な装飾が施された天守閣がメインとなるが、窓を突き破って落下すると屋根の上に。ここのアンジュレーションはかなりきついので注意したい。さらにつぎのフロアである地上への落下もあり、激しく雰囲気が変化するステージでもある。



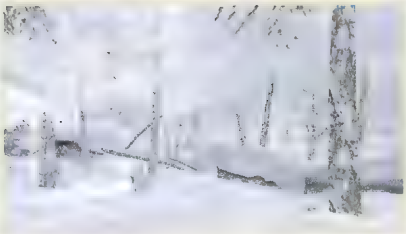
←天守閣から屋根へ落下。屋根の上のアンジュレーションはかなりのものとなっている。



➡屋根から地上へは壁もないためすぐに落ちそう。コンボひとつで簡単に持っていける。

SNOW
雪原

スリップ

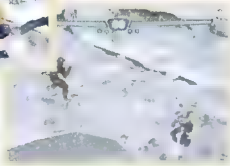


アンジュレーション

一面が雪で覆われたステージ。いたるところがスリップゾーンになっており、波乱含みの展開が予想される。さらにアンジュレーションもあるため、その展開に拍車がかかる。ステージの広さは標準的かやや狭いくらい。まばらだが木も障害物となるため、難しいステージのひとつに数えられる。



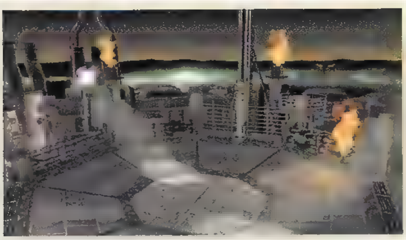
⬅スリップゾーンが標準となるため、気の抜けないステージ。打撃中心で攻めていこう。



➡滑る雪にアンジュレーション。自然を味方につけなければ勝てないステージだぞ。

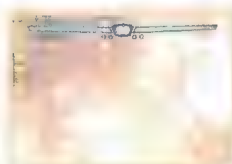
IRON HELL
アイアンヘル

爆　破



タッグ　アンジュレーション

中央に平地があるすり鉢状のステージ。外壁は叩きつけると爆発する鉄のパイプなどで囲まれているためデンジャラス。アンジュレーションはきつめで、内側に向かってコンボを決めればその恩恵を受けられる。その場合、壁を背にしていることになるので、ピンチとチャンスがとなり合わせ。



⬅全面が爆発する壁ではないが、追い込まれたときのプレッシャーは相当なものになる。



➡中央へ向かっての空中コンボは下りになる。アンジュレーション用の連続技を使おう。

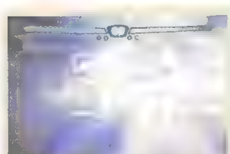
RANCRATIUM
パンクラチウム

爆　破



タッグ　平　地

中世期の闘技場を思わせる舞台がステージ。落雷時の電力を活かし、外壁をデンジャーゾーンへと変化させている。フロア全体は円形をなしており、地面は平地。広いスペースがあるため闘いやすいステージだ。タッグでも使用できるため、純粋に技で競い合いたいならオススメのステージ。

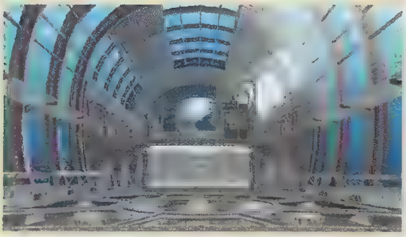


⬅壁に打ちつけると感電となる。扱いとしては爆発のデンジャーゾーンと同じだぞ。



➡闘いやすいステージのひとつ。やっかいなのは外壁に流れる電気、爆発する壁くらい。

AQUA PALACE
アクアパレス



タッグ　平　地

オーストラリアの海中水族館が舞台。美しい海中に無数の魚が泳いでいる幻想的なステージだ。ただ、仕掛けにはこれといった特徴がなく、スリップ、爆発などのデンジャーゾーンも存在しない。安心して遊べる反面、コアな『DOA』マニアには少々物足りなさを感じてしまうかも？



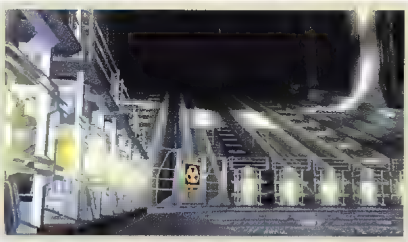
⬅背景は見とれてしまうほど美しい。水着の女性が泳いでいたりと演出も豊富だぞ。



➡地面は平地で仕掛けはなし。タッグでの使用も可能なステージとなっている。

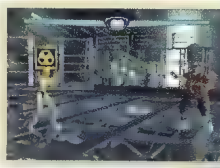
DANGER ZONE
デンジャーゾーン

爆　破



タッグ　平　地

『DOA』をよく知っているプレイヤーにはなじみ深いステージ。フロア全体は広く、スペースを大きく使えて闘いやすい。地面も完全に平地である。唯一の仕掛けは、壁が爆発するデンジャーゾーンであること。このステージに限ったことではないが、対戦時はうまく活用してダメージを与えたい。



⬅フロアはエレベーターになっており、どこまでも地下へと降りていく。かなりの高速だ。



➡地面は平地でかなり広めだ。タッグでも使用できるので、オススメステージのひとつ。

X OCTAGON
Xオクタゴン

爆　破



タッグ　平　地

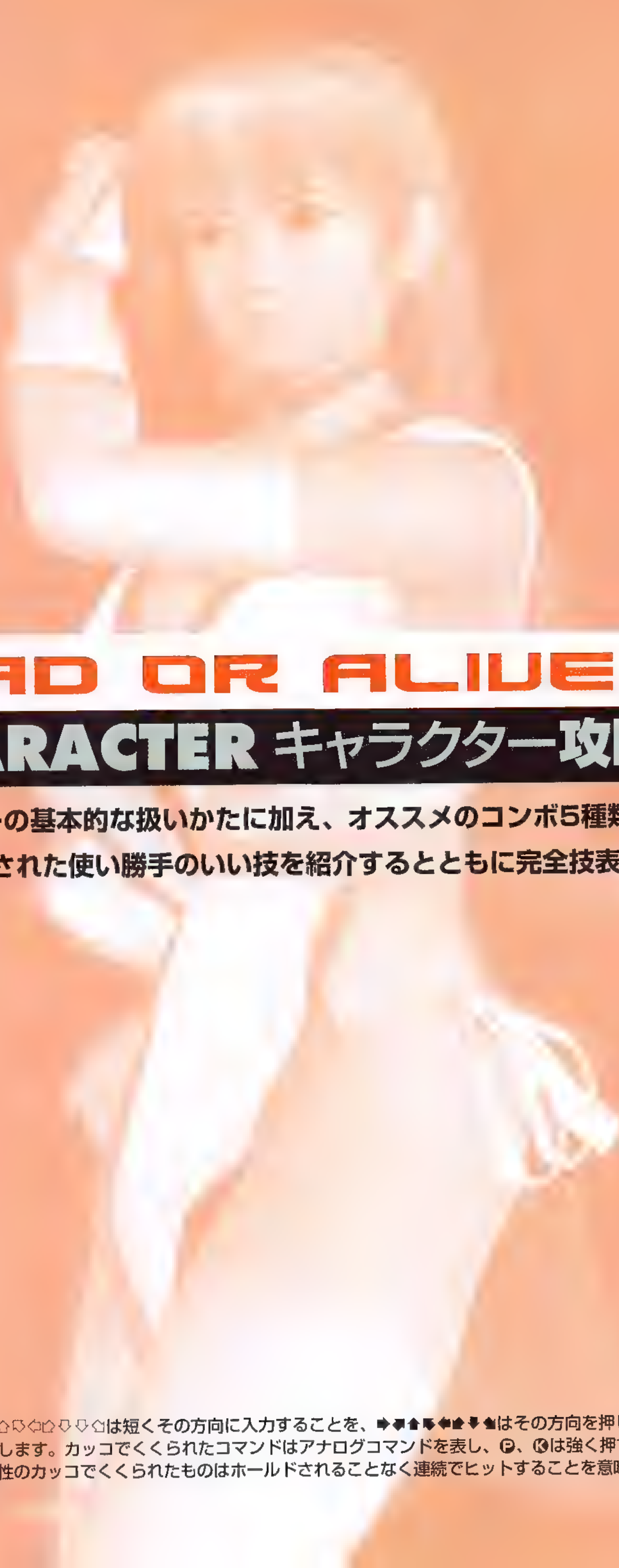
外壁が金網で覆われたステージ。大勢のギャラリーがいるのも特徴だ。フロアは狭く、吹っ飛ばしが即爆発へつながるほど。つねに壁を意識しながら闘っていこう。このステージもアンジュレーションはなく地面は平地。不安定な要素はないので、いつもどおりの空中コンボが狙っていける。



⬅観衆がたくさんいる中での闘い、金網デスマッチだ。爆発というよりはスパークする。



➡地面は平地だがフロアは狭い。叩きつけるチャンスと叩きつけられる危険がともなう。



DEAD OR ALIVE 3

CHARACTER キャラクター攻略

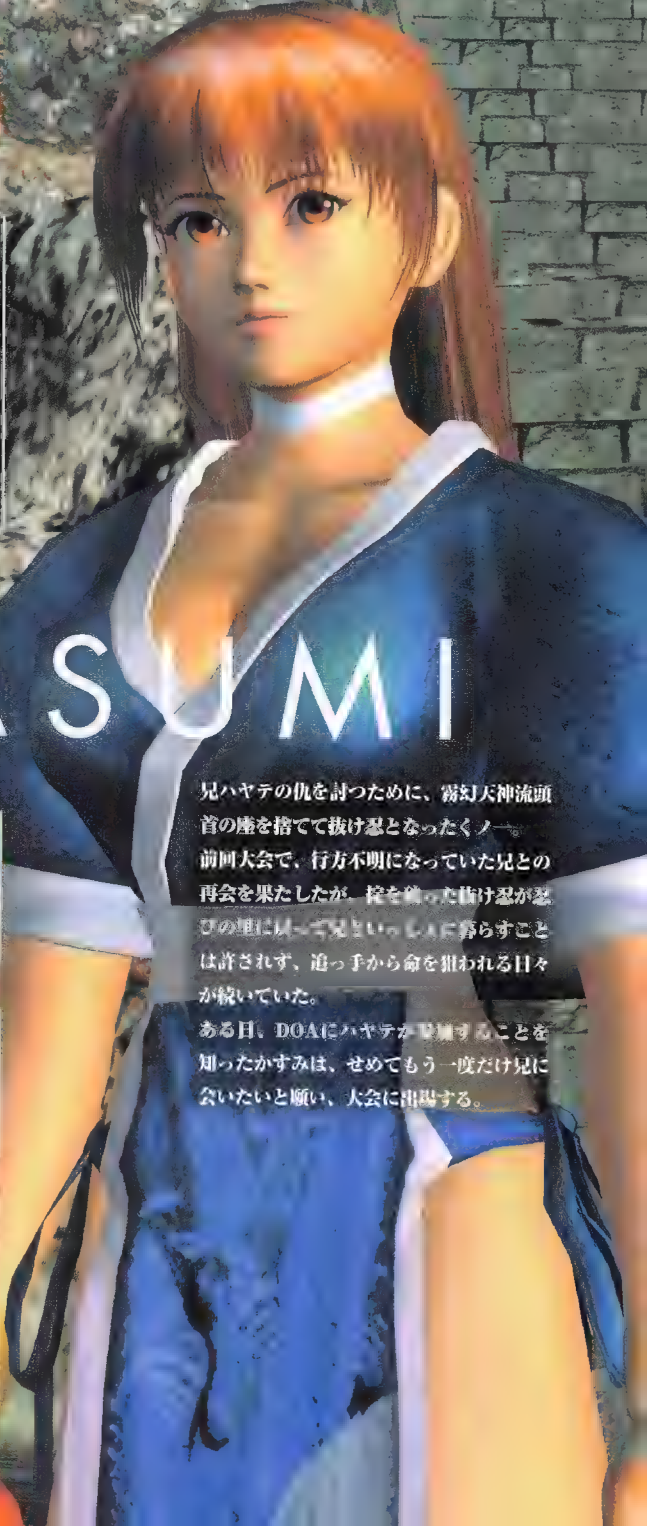
全キャラクターの基本的な扱いかたに加え、オススメのコンボ5種類をピックアップ。厳選された使い勝手のいい技を紹介するとともに完全技表を掲載。

注 本文、表内の⇨⬃⇧⬂⇦⬁⇩⇩⬀は短くその方向に入力することを、➡⬋⬆⬊⬅⬉⬇⬈はその方向を押しっぱなしで入力することを表します。カッコでくくられたコマンドはアナログコマンドを表し、Ⓟ、Ⓚは強く押すことを示しています。技表属性のカッコでくくられたものはホールドされることなく連続でヒットすることを意味します。

かすみ

運命のくノ一

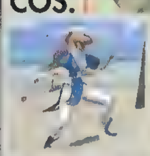
性　別	女
国　籍	日本
流　派	霧幻天神流天神門
年　齢	17歳
体　格	158cm　48kg B89 W54 H85
血液型	A型
誕生日	2月23日
職　業	抜け忍
好　物	苺のミルフィーユ
趣　味	占い



KASUMI

兄ハヤテの仇を討つために、霧幻天神流頭首の座を捨てて抜け忍となったくノ一。前回大会で、行方不明になっていた兄との再会を果たしたが、掟を破った抜け忍が忍びの里に戻って兄といっしょに暮らすことは許されず、追っ手から命を狙われる日々が続いていた。
ある日、DOAにハヤテが出場することを知ったかすみは、せめてもう一度だけ兄に会いたいと願い、大会に出場する。

COS.1



COS.2



COS.3



COS.4



スパーリングモー…のエクササイズ…クリア…

…トーリー…コンティニュー…。あるいは…ery Hardで…る(コンティ…

COS.5



基本戦術 す速いパンチ系の技で押し、上下に激しく揺さぶって攻める！

す速い攻撃に加え、高性能な中段攻撃と多彩な派生が持ち味。相手を圧倒していこう。

近距離では手を休めず攻める

近距離戦では閃光弾(⇨Ⓟ)と界刃(⇧Ⓟ)からの派生で相手を攻め立てる。閃光弾からは、閃光人襲脚(⇨ⓅⓀ)、閃光虚襲斬(⇨ⓅⓀ⇩Ⓚ)、閃光幻落脚(⇨Ⓟ⇩Ⓚ)と中・下段技が豊富。閃光弾単発でクリティカルを誘発させるのを基本とし、ディレイで相手の様子をうかがいながら以上の技へ派生していこう。これに朧(⇧⇧Ⓕ+Ⓟ)を中心とした投げ技を混ぜていけば、相手は簡単に対応できなくなってくる。いっぽう、界刃からは界央閃突(⇧ⓅⓅ)と界央幻落脚(⬆ⓅⓀ)がいい。界央閃突はディレイなしでのヒットなら即クリティカルへ。手っ取り早く空中コンボが狙える利点がある。あとは、これらの連繋を二連突き(ⓅⓅ)からも行っていこう。立ちパンチ、振り向きパンチ、避天刃(⇦Ⓟ)と二連突きの始動となる技もたくさんある。また、守勢に回ったときでも立ちパンチや閃光弾、しゃがみパンチでの割り込みを狙おう。発生が早いため多少強気で技を出していくのもいい。しゃがみパンチ→無影刀(⇨⇨Ⓟ)とつなげられれば、カウンターヒットのときはクリティカルを継続できる。一転して空中コンボのチャンスだ。

中間距離で活路を見いだす

相手からやや離れた中間距離では、舞扇(⇧⇧Ⓚ)や閃人脚(⇧Ⓚ)で牽制する。空振りするくらいの気持ちでかまわないので、足の先が当たるように技を出していこう。これで相手がガードしがちになってきたら、朧駆け(走り中にⒻ+Ⓟ)、もう少し近い距離なら飛燕(⇧Ⓕ+Ⓟまたは⇩ⓅⒻ+Ⓟ)の投げ技も混ぜていくといい。

TOPICS



⬆追加入力なしなら安全な距離を保てる。

飛燕は相手の打撃ごと投げられる特殊な投げ技。Ⓕ+Ⓟでダメージアップを図れるが、お互いが起き上がったときの状態が悪いことに注意。間合いは密着状態で、起き上がり蹴りの2択をモロに受ける。逆に追加入力なしなら間合いが離れ、通常の起き上がり蹴りは届かない位置関係になる。



➡かすみの攻めの起点は閃光弾。単発でも強く、派生技も豊富にある。



⬅中間距離ではリーチのある技を使っていこう。リスクも少なく便利。

オススメ連続技

❶は軽・中量級用。一部の中量級には不安定なので、連光裂空牙(ⓅⓅ⇨ⓅⓅ)か連界央炎舞(ⓅⓅⓅⓀ)で。❷は全キャラオーケー。❸、❹も連光虚襲斬が無理なようなら、❶同様に変えていこう。❺は投げ後なので足位置が固定。連界央炎舞なら体重に関係なく入る。

❶ 飛龍脚(⇧Ⓚ)→連光虚襲斬(ⓅⓅ⇨ⓅⓀ⇩Ⓚ)



❷ 飛龍脚(⇧Ⓚ)→連光天襲脚(ⓅⓅ⇨Ⓟ⇨Ⓚ)
❸ 時雨舞い(敵中段Ⓚに対して⇦Ⓕ)→霧幻刀(⇧⇧Ⓟ)→連光虚襲斬(ⓅⓅ⇨ⓅⓀ⇩Ⓚ)
❹ 虹飛沫(敵しゃがみ時⇩Ⓕ+Ⓟ)→連光虚襲斬(ⓅⓅ⇨ⓅⓀ⇩Ⓚ)
❺ 陽炎(⇨⇨Ⓕ+Ⓟ)→陽炎(即)(陽炎中にⒻ+Ⓟ)→無影刀(⇨⇨Ⓟ)→霧幻刀(⇧⇧Ⓟ)→連界央炎舞(ⓅⓅⓅⓀ)

飛龍脚　⇧Ⓚ



クリティカル状態の相手を浮かせるときに使用する上段攻撃。攻撃発生が早く、立ちパンチ並のスピードを持つ。ただ、スキがそれなりに多くリーチも短いため、通常のとき使用するにはあまり向いていない。浮かせ技専用と考えよう。

避天刃　⇦Ⓟ



単発ではあまり機能しない技だが、このあと二連突き(ⓅⓅ)に派生でき、そこからさまざまな連繋技へと発展できる。とくに、二連突きがカウンターヒットとなれば、連界央閃突(ⓅⓅⓅⓅ)まで連続ヒットしクリティカル発生となる。

閃光人襲脚/閃光幻落脚　⇨ⓅⓀ/⇨Ⓟ⇩Ⓚ



カウンターヒットでクリティカルが発生し、そこからの派生も豊富。閃光人襲脚はガード後の間合いが遠く、閃光虚襲斬(⇨ⓅⓀ⇩Ⓚ)もあるため投げられにくい。中段ホールドを多用されたら、投げと閃光幻落脚で対抗するようにしよう。

連界央炎舞　ⓅⓅⓅⓀ



連界刃(ⓅⓅⓅ)からの上段回し蹴り。ヒットしたときの吹っ飛ばし効果が大きく、空中コンボで使用したほうがその効果をうまく活かせる。連界央閃突のほうが優秀な技であるため、地上戦ではそちらを使っていくのがふつうとなる。

連突風渦閃　ⓅⓅ⇩Ⓚ



天刃(Ⓟ)から3発目の派生に下段攻撃がくる技。ヒット後はクリティカル状態にできるが、そこから浮かせ技を連続技としてつなげることはできない。だが、連光弾(ⓅⓅ⇨Ⓟ)などが生きてくるし、攻めが継続できるため効果は大きい。

狼牙　⇨⇨Ⓚ(⇨Ⓚ)



相手の足下をすくうような下段攻撃。ノーマルヒットでクリティカルを誘発でき、カウンターヒットで相手からダウンを奪う。技の出はかなり遅い反面、届く距離は相当なもの。遠距離用の奇襲に使っていくべき技。多用はできない。

霧幻刀　⇧⇧Ⓟ(⇩Ⓟ)



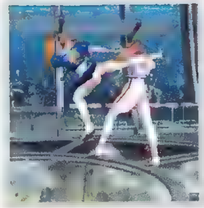
クリティカル状態の相手を浮かせるときに使用する中段攻撃。ノーマルヒットはクリティカルを誘発、カウンターヒットでもそのまま空中コンボへ移行できる。技後は背を向けた状態になるので、振り向きパンチの裏天刃(背向けⓅ)から。

旋　Ⓟ+Ⓚ(⇦Ⓟ)



クリティカル発生を狙うための専用技。ノーマル、カウンターヒットを問わず相手をクリティカル状態にできる。逆にクリティカル状態にヒットさせても浮きが低く、空中コンボを狙った浮かせ技として使用しても機能はしない技。

朱鷺脚　Ⓕ+Ⓚ(Ⓚ)



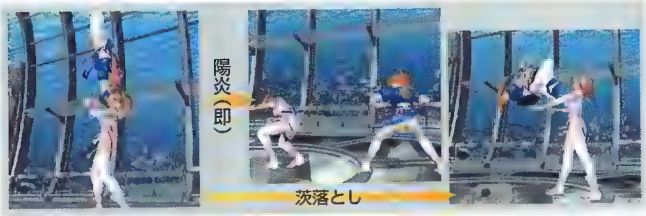
上段の蹴り攻撃。この技をホールドされた場合は、受け流されるタイプのもの。このあとには白鷺脚(Ⓕ+ⓀⓀ)と白鷺閃(Ⓕ+Ⓚ⇩Ⓚ)の中段と下段に派生させることが可能。白鷺脚は、ノーマルヒットでも相手を吹き飛ばす効果を持った技だ。

界央閃突/界央幻落脚　⇧ⓅⓅ/⬆ⓅⓀ



界央閃突は、2発目がヒットすれば無条件でクリティカルを誘発する。ディレイをかけることもでき、接近戦での重要技といえる。界央幻落脚は下段攻撃。無影刀(⇨⇨Ⓟ)でクリティカルを持続させるか、舞扇(⇧⇧Ⓚ)で浮かせよう。

陽炎(即)/茨落とし　⇨⇨Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)～Ⓕ+Ⓟ/⇩Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)



あとに2種類の派生を持つ投げ技。この投げ技自体にはダメージはない。陽炎(即)で相手の背後に回ったのなら無影刀(⇨⇨Ⓟ)→霧幻刀(⇧⇧Ⓟ)と続けて入力。コンボでダメージを与えよう。なお茨落としならダメージが入る。

無影半月脚　⇨⇨ⓅⓀ(⇨ⓅⓀ)



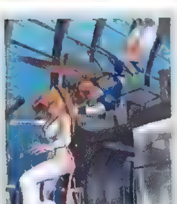
無影刀(⇨⇨Ⓟ)の発生が早く、リーチもあるので、しゃがみパンチカウンターヒットから連続技としてつなげられる。下段攻撃の無影地襲脚(⇨⇨Ⓟ⇩Ⓚ)へ派生させられるが、クリティカルを継続させることはできない。

朧斬り　壁際で⇦Ⓟ



壁を背にしているときのみ可能な技。ガードされてもガード崩し攻撃になっているので、かすみ側がさきに動ける。ノーマルでも相手は崩れるようにダウン。距離にもよるが、背後ヒットなら追い討ちが可能。

竜灯円舞　⇨Ⓕ+Ⓟ



相手の肩に手を乗せ、斜めに1回転。そこから頭を足に挟んで前方に放り投げる。方向パッドが1方向で済むコマンド投げなので、ガード後の反撃に使用するときは第1候補としてもいい。壁際に相手を追い込んだときは別な演出が加わる。

朧　⇧⇧Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)



高ダメージを誇るかすみの代表的な投げ技。ハイカウンターで投げたときは、ゲージの3分の1にもおよぶダメージ。コマンドに少々時間をとられるため、ガード後の反撃よりは、相手クリティカル状態でのホールド狙いで使っていこう。

かすみ技表

基本打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
天刃	Ⓟ	10	上
界刃	⬀Ⓟ	20	中
地刃	⬂Ⓟ	5	下
閃天脚	Ⓚ	27	上
閃人脚	⇨Ⓚ	24	中
閃地脚	⇩Ⓚ	10	下

背後打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
裏天刃	Ⓟ	10	上
天神翔	⇩Ⓟ(Ⓟ)	38	中
裏地刃	⬇Ⓟ	14	下
裏天脚	Ⓚ	30	上
裏連天	ⓀⓀ	25	上中
裏人脚	⇩Ⓚ	25	中
幻落脚	⬇Ⓚ	24	下
月影脚	⇧Ⓚ(Ⓚ)	35	中

ジャンプ打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
前天弧空斬	前ジャンプ中Ⓟ	15	中
前天旋空脚	前ジャンプ中Ⓚ	30	中
前天旋地刀	前ジャンプ着地際Ⓟ	22	中
前天旋地脚	前ジャンプ着地際Ⓚ	25	下
弧空斬	振り向き上ジャンプ中Ⓟ	15	中
旋空脚	振り向き上ジャンプ中Ⓚ	30	中
旋地刀	振り向き上ジャンプ着地際Ⓟ	22	中
旋地脚	振り向き上ジャンプ着地際Ⓚ	25	下

技名	コマンド	ダメージ	属性
通常起きハイキック	あおむけ敵足Ⓚ	20	中
起連脚	あおむけ敵足Ⓚ⇨Ⓚ(ⓀⓀ)	20	中
通常起きローキック	あおむけ敵足⬇Ⓚ	20	下
通常起きハイキック	うつぶせ敵足Ⓚ	20	中
起連脚	うつぶせ敵足Ⓚ⇨Ⓚ(ⓀⓀ)	20	中
通常起きローキック	うつぶせ敵足⬇Ⓚ	20	下
通常起きハイキック	あおむけ敵頭Ⓚ	20	中
起連脚	あおむけ敵頭Ⓚ⇨Ⓚ(ⓀⓀ)	20	中
通常起きローキック	あおむけ敵頭⬇Ⓚ	20	下
通常起きハイキック	うつぶせ敵頭Ⓚ	20	中
起連脚	うつぶせ敵頭Ⓚ⇨Ⓚ(ⓀⓀ)	20	中
湖月脚	うつぶせ敵頭Ⓕ+Ⓚ(Ⓚ)	38	中
通常起きローキック	うつぶせ敵頭⬇Ⓚ	20	下

固有打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
天襲脚	⬂Ⓚ	30	中
飛龍脚	⇧Ⓚ	25	上
月輪脚	⬃Ⓚ	45	中
浮天刃	⇧Ⓟ	12	上
避天刃	⇦Ⓟ	11	上
二連突き	ⓅⓅ	10	(上上)
連突朱鷺脚	ⓅⓅⓀ	28	(上上)上
連突白鷺脚	ⓅⓅⓀⓀ	35	(上上)上中
連突白鷺閃	ⓅⓅⓀ⇩Ⓚ	25	(上上)上下
連界刃	ⓅⓅⓅ	12	(上上)中
連界央閃突	ⓅⓅⓅⓅ	15	(上上)(中中)
連界央炎舞	ⓅⓅⓅⓀ	34	(上上)中上
連月砕	ⓅⓅ⇩Ⓚ(ⓅⓅ⇦Ⓚ)	35	(上上)中
連光弾	ⓅⓅ⇨Ⓟ(ⓅⓅⓅ)	18	(上上中)
連光裂空牙	ⓅⓅ⇨ⓅⓅ(ⓅⓅⓅⓅ)	32	(上上中)中
連光人襲脚	ⓅⓅ⬂ⓅⓀ(ⓅⓅⓅⓀ)	32	(上上中)中
連光裏襲斬	ⓅⓅ⇨ⓅⓀⓀ(ⓅⓅⓅⓀⓀ)	32	(上上中)中中
連光虚襲斬	ⓅⓅ⇨ⓅⓀ⬃Ⓚ(ⓅⓅⓅⓀ⇩Ⓚ)	28	(上上中)中下
連光天襲脚	ⓅⓅ⇨Ⓟ⬂Ⓚ(ⓅⓅⓅⓀ)	30	(上上中)中
連光幻落脚	ⓅⓅ⇦Ⓟ⬃Ⓚ(ⓅⓅⓅ⬃Ⓚ)	24	(上上中)下
連炎顎	ⓅⓅ⬂Ⓚ(ⓅⓅⓀ)	22	(上上)中
連炎月	ⓅⓅ⇨ⓀⓀ(ⓅⓅⓀⓀ)	32	(上上)中上
連炎舞	ⓅⓅ➡ⓀⓀ(ⓅⓅⓀ⇨Ⓚ)	34	(上上)中上
連月露	ⓅⓅ⇨Ⓚ⇩Ⓚ(ⓅⓅⓀ⇩Ⓚ)	26	(上上)中下
連突風渦閃	ⓅⓅ⇩Ⓚ	25	(上上)下
天刃・閃天脚	ⓅⓀ	27	上上
天刃・連天脚	ⓅⓀⓀ	22	上上上
天刃・連轟脚	ⓅⓀⓀⓀ	25	上上上中
天刃・連刃脚	ⓅⓀ⇧Ⓚ(ⓅⓀⓀ)	24	上上中
天刃・連地脚	ⓅⓀ⇩Ⓚ	22	上上下
閃光弾	⇨Ⓟ	18	中
閃光裂空牙	⬂ⓅⓅ	32	中中
閃光人襲脚	⬀ⓅⓀ	32	中中
閃光裏襲斬	⬂ⓅⓀⓀ	32	中中中
閃光虚襲斬	⬂ⓅⓀ⬃Ⓚ	28	中中下
閃光天襲脚	⇨Ⓟ⬂Ⓚ(⬂ⓅⓀ)	30	中中
閃光幻落脚	⬂Ⓟ⬃Ⓚ	24	中下
界央閃突	⬂ⓅⓅ	20	(中中)
界央炎舞	⬀ⓅⓀ	34	中上
界央幻落脚	⬆ⓅⓀ	24	中下
連天脚	ⓀⓀ	22	上上
連轟脚	ⓀⓀⓀ	25	上上中
連人脚	Ⓚ⇧Ⓚ(ⓀⓀ)	24	上中
連地脚	Ⓚ⇩Ⓚ	22	上下
無影刀	⇨⇨Ⓟ(⇨Ⓟ)	20	中
無影半月脚	⇨⇨ⓅⓀ(⇨ⓅⓀ)	35	中中
無影地襲脚	⇨⇨Ⓟ⇩Ⓚ(⇨Ⓟ⇩Ⓚ)	25	中下
炎顎蹴	⬂Ⓚ	22	中
炎月蹴	⇨ⓀⓀ	32	中上
炎舞蹴	➡ⓀⓀ(⇨ⓀⓀ)	34	中上
月露蹴	⇨Ⓚ⇩Ⓚ	26	中下
狼牙	⇨⇨Ⓚ(⇨Ⓚ)	30	下
旋	Ⓟ+Ⓚ(⇦Ⓟ)	26	上
疾風	⇩⬂⇨Ⓚ(⬂Ⓚ)	34	上
疾天脚	⇩⬂⇨ⓀⓀ(⬂ⓀⓀ)	32	上上
疾露脚	⇩⬂⇨Ⓚ⇩Ⓚ(⬂Ⓚ⇩Ⓚ)	28	上下
風渦閃	⬁Ⓚ	25	下
旋・霞蹴り	⇩Ⓕ+Ⓚ(⇩Ⓚ)	24	中
霧幻刀	⇦⬃Ⓟ(⇩Ⓟ)	22	中(背)
朱鷺脚	Ⓕ+Ⓚ(Ⓚ)	28	上
白鷺脚	Ⓕ+ⓀⓀ(ⓀⓀ)	35	上中
白鷺閃	Ⓕ+Ⓚ⇩Ⓚ(Ⓚ⇩Ⓚ)	25	上下

	技名	コマンド	ダメージ	属性
固有打撃技	霞	⇩Ⓕ+Ⓚ(⇩Ⓚ)	30	中
	舞扇	⇧⇧Ⓚ	26	中
	新月蹴り	⇦Ⓚ	27	上(背)
	白浪	⇦ⓀⓀ	35	上中
	天舞蹴	↗ⓅⓀ	40	上
	裂空牙	⇨Ⓟ+Ⓚ(Ⓟ)	32	中
	朧斬り	壁際で⇦Ⓟ	45	中
	霞返し	Ⓕ+Ⓟ	40	上段正面
	竜灯円舞	⇨Ⓕ+Ⓟ	48	上段正面
	朧駆け	走り中にⒻ+Ⓟ	50	上段正面
	鷹梓	壁際で⇨Ⓕ+Ⓟ	20+35	壁
	天瀬脚	⇦Ⓕ+Ⓟ	5+5+5+10+20	上段正面
		ジャンプ中にⒻ+Ⓟ	5+5+5+10+20	上段正面
	安達静	壁際で⇦Ⓕ+Ⓟ	55	壁
	飛燕	⇧Ⓕ+Ⓟ	57	上段正面
		↘ⓅF+P	57	上段正面
	飛燕逆落	飛燕中にⒻ+Ⓟ	62	派生
	陽炎	⇨⇨Ⓕ+Ⓟ(⇨Ⓕ+Ⓟ)	0	上段正面
	茨落とし	陽炎中に⇩Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	60	派生
	茨砕き	壁際で陽炎中に⇩Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	70	派生
	(陽炎)	陽炎中にⒻ+Ⓟ	0	派生(相手背中側へ)
	朧	⇧⇧Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	68	上段正面
	狼顎蹴	⇩⇧⇦Ⓕ+Ⓟ(⇦Ⓕ+Ⓟ)	60	上段正面
	鼓車	F+P(Ⓕ+Ⓟ)	20+35	上段正面
	白虹	敵背後からⒻ+Ⓟ	50	上段背後
	裏飛燕	敵背後からⒻ+Ⓟ	57	上段背後
		敵背後から⇦ⓅⒻ+Ⓟ	57	上段背後
	飛襲円舞	敵背後からF+P(Ⓕ+Ⓟ)	55	上段背後
		敵背後からジャンプ中にⒻ+Ⓟ	55	上段背後
	虹飛沫	敵しゃがみ時にⒻ+Ⓟ	7+7+7+7+10	下段正面
		敵しゃがみ時にジャンプ中に⇩Ⓕ+Ⓟ	7+7+7+7+10	下段正面
		敵しゃがみ時に背後からF+P	7+7+7+7+10	下段背後
	飛燕襲	敵しゃがみ時にⒻ+Ⓟ(⇧Ⓕ+Ⓟ)	60	下段正面

	技名	コマンド	ダメージ	属性
ホールド技	霞鏡花	敵上段Ⓟに対してⒻ	43	上段Ⓟ
	柿の実狩り	敵上段Ⓚに対して⇩Ⓕ	43	上段Ⓚ
	霧幻白羽取り	敵中段Ⓟに対してⒻ	43	中段Ⓟ
	時雨舞い	敵中段Ⓚに対して⇦Ⓕ	20+10	中段Ⓚ
	紅葉落とし	敵下段Ⓟに対して⇧Ⓕ	43	下段Ⓟ
	霜剣刈り	敵下段Ⓚに対して⇧Ⓕ	43	下段Ⓚ
	桜惑い	敵上中段Ⓟ、Ⓚに対して⇦⇩Ⓕ	0	上中段Ⓟ、Ⓚ
	桜迷い	敵下段Ⓟ、Ⓚに対して⇦⇧Ⓕ	0	下段Ⓟ、Ⓚ
	舞衣	敵ジャンプⓅに対して⇦Ⓕ	43	ジャンプⓅ
	羽衣	壁際で敵ジャンプⓅに対して⇦Ⓕ	53	壁

	技名	コマンド	ダメージ	属性
ダウン攻撃技	鷹爪脚	P+K(F+P+K)	20	
	瓦砕き	⇩Ⓟ	10	

	技名	コマンド	ダメージ	属性
挑発行動技	アピール 桜纏い	F+P+K	0	
	裏駆け	⇩Ⓟ	0	
	天舞	P	0	

	技名	パートナー	コマンド	ダメージ	属性
タッグ協力技	璇二重	ハヤブサ	Ⓕ+Ⓟ	30+40	上段正面
	虹雫	ブラッド・ウォン	Ⓕ+Ⓟ	10+10+10+10+30	上段正面
	虹雅	ヒトミ	Ⓕ+Ⓟ	10+10+10+10+30	上段正面
	神風	あやね	Ⓕ+Ⓟ	70	上段正面
	釣瓶落	エレナ	F+P	20+20+30	上段正面
	夜叉送り	バース	Ⓕ+Ⓟ	15+55	上段正面
	天鎚砕き	ザック	F+P	20+50	上段正面
	闘	上記以外	パートナーがⒻ+Ⓟ	64	上段正面

かすみ エンディングムービー



つかの間の休息。だが、かすみの脳裏をよぎるのはつねに戦い……。抜け忍ゆえの日々が続く。

ハヤブサ

孤高の超忍

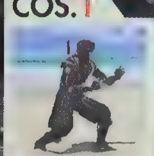
性　別	男
国　籍	日本
流　派	隼流忍術
年　齢	23歳
体　格	177cm　70kg B105 W83 H92
血液型	A型
誕生日	6月15日
職　業	アンティークショップ経営
好　物	寿司
趣　味	登山、釣り



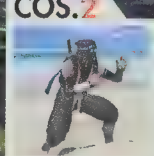
HAYABUSA

隼流忍術を使う現代のスーパー忍者。ハヤテとは古くからの親友である。前回大会で世界中を混乱に陥れた天狗、万骨坊をみごと成敗した。しかしそれもつかの間、DOATECの手によって新たに生み出された邪悪、幻羅を倒すため、正義をつらぬくリュウ・ハヤブサは再び大会に出場する。

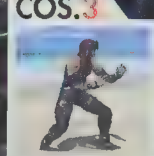
COS.1



COS.2



COS.3



サバイバルモードのタッグでハヤテをパートナーにして、銅賞(20勝)以上を獲得

基本戦術

目的に応じた技がそろったバランスファイター

近づいても離れてもよし、トリッキーな動作も多彩で投げ技も強力。それがハヤブサだ。

小刻みな連繋と投げ技で接近戦を制する

近距離戦の主軸となるのは破突(⇨Ⓟ)や昇旋刀(⬁Ⓟ)などのクリティカル誘発技だ。破突には破突膝蹴り(⇨ⓅⓀ)、昇旋刀には村雨刀(⬁ⓅⓅ)という続きの連繋が用意されているため、ガードされたときは適度にディレイを交えて、割り込みや反撃をつぶしてやろう。破突膝蹴りはそのまま空中コンボに移行できる点が大きい。また、昇旋刀には上段攻撃をくぐる性質があることも見逃せない。発生は遅めだが悪鬼払い(⬂ⓅⓅ)と闇払い(⇦Ⓟ⇩Ⓟ)も活用したい技。ともにノーマルヒットでクリティカル状態を発生させられるのが強みだ。ただし上記の技はほとんど中段攻撃。上段正拳突き(Ⓟ)始動の連繋や投げ技も加えて、ホールドされないように攻めを工夫しよう。投げ技はダメージの高い飯綱落とし(⇦⬀⇩⬁⇨Ⓕ+Ⓟ〜⇩⬁⇨⬃⇧Ⓕ+Ⓟ・⇦⬂⇧⬃⇨⬁⇩Ⓕ+Ⓟ)を基本にしよう。1発目の昇雷掌からは空中コンボにつなぐこともできる。これを究めればノーマル時の80を超えるダメージを与えることができるぞ。

中間間合いではかわし性能の高い技を活用

間合いが離れたら足刀蹴り(⬁Ⓚ)や天輪脚(⬂Ⓚ)、我王掌(⇦Ⓟ+Ⓚ)が有効。天輪脚は密着時でも一部中段すらくぐることができるため(足位置平行時)、近距離でも使える技だ。我王掌は後方に身を反らすため、相手の攻撃をかわしながらヒットするケースが多い。ガード崩し効果もあるので、以前よりさらに強力になっている。なお、日輪脚(⬃Ⓚ)と風裂(壁際で⇦Ⓟ+Ⓚ)は、ホールドされても確定ダメージなしで離脱できる。

TOPICS

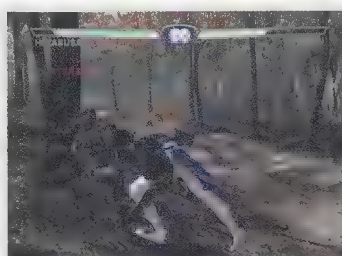


↑これを使うことで浮かし技も生きてくる。

首切り投げ(⇧Ⓕ+Ⓟ)は今回、打撃を吸えるようになっている。上方から突っ込むのでつぶされることも少なく、うまく使えば効果大。足刀蹴りによる尻もち状態が発生したら一拍おいて出すと有効。裏影狩旋脚(⇨⇦Ⓚ)ヒット後、我王掌のくずれ後もいい。こちらは最速でオーケーだ。



➡地旋刀と違って、闇払いはノーマルヒットでもクリティカルが発生。

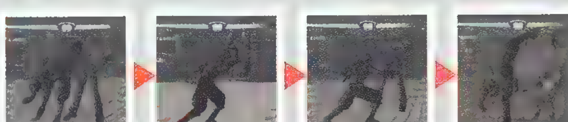


⬅優れたくぐり性能を持つ天輪脚は近距離でも有効。足位置に注意。

オススメ連続技

❶は軽量級用。❷は中量級用だ。❸は重量級用で、空旋斬撃を決めるよりもダメージが高い。❹は原則しゃがみカウンター限定。起き攻め向き。❺は軽量級用で、うつ伏せに叩きつけられるためダウン攻撃が確定する。中量級には臥竜閃を天突に変えるといい。

❶ 鬼菱(立ち中にⓀ)→天突(⇧Ⓟ)→空旋斬刀(ⓅⓅ⇦Ⓟ)→天輪脚



❷ 破幻昇脚(⇧Ⓚ)→空旋斬刀(ⓅⓅ⇦Ⓟ)→天輪脚(⬂Ⓚ)
❸ 破邪膝蹴り(⇨Ⓚ)→昇竜脚(立ち中に⇦Ⓚ)→旋刃脚(逆立ち中にⓀⓀ)
❹ 日輪脚(⬃Ⓚ)→昇竜脚(立ち中にⓀ)→天砲脚(逆立ち中にⓅ+Ⓚ)
❺ 昇雷掌(⇦⬀⇩⬁⇨Ⓕ+Ⓟ)→臥竜閃(⇩⬁⇨Ⓟ)→天突(⇧Ⓟ)→滅鬼竜巻蹴り(ⓅⓅ⇦ⓅⓀ)→虎牙双弾(ダウンした敵に⇩Ⓟ)

連・闇払い　ⓅⓅ⇦Ⓟ⇩Ⓟ（ⓅⓅⓅ⇩Ⓟ）



空旋斬刀（ⓅⓅ⇦Ⓟ）から地旋刀（⇨Ⓟ）へのコンビネーション。4発目の下段パンチはノーマルヒットでクリティカル、カウンター以上でダウンになる（先端ヒット時以外）。簡易的ではあるが、空旋斬撃（ⓅⓅ⇦ⓅⓅ）との2択攻撃が可能。

破突連翔　⇨ⓅⓀⓀ



破突（⇨Ⓟ）から破邪連翔（⇨ⓀⓀ）へ連繋する。破突がガードされたときに、反撃を回避するために破突膝蹴り（⇨ⓅⓀ）まで出す、というのが常套手段。2発で止めておくのは、カウンターヒット時に空中コンボにつなぐことが可能なため。

真槍突き　⇦ⓅⓅⓅ



待望の昇旋刀（⇧Ⓟ）始動のコンビネーション。このおかげで確定反撃がなくなり、昇旋刀がより使いやすくなっている。2、3発目はヒット状況に関係なくクリティカルを誘発。2発止めで様子を見て、つぎの行動を判断するといいだろう。

天突　⇧Ⓟ



下から掌打を突き上げる上段アッパー。ノーマルヒットでクリティカル、カウンター以上で浮きが発生する。この技は立ち合いよりも、空中コンボにおもに使用する。浮かし直し効果があるため、浮きが高すぎる場合のつなぎに重宝する。

臥竜閃　⇩⇧⇨Ⓟ



前進しながらくり出される中段アッパー。ハヤブサの持つ技の中でも浮きが高く、浮かせ直し効果もあるので空中コンボで活躍する。発生は遅いので、クリティカル状態に狙うとガードされやすいのが難点。一瞬だが姿勢がかなり低くなる。

日輪脚　⇩Ⓚ



前転しながら蹴り下ろす中段技。自身が空中に浮くため、下段攻撃をかわしつつ当てられる。起き上がり下段蹴りに合わせるのが有効だ。ヒットすれば昇竜脚（立ち中に⇦Ⓚ）で拾えるぞ。ホールドされても間合いが離れるため反撃されにくい。

天輪脚　⇩Ⓚ



身をかがめながら蹴り上げる中段技。上段、一部中段をくぐることができ、反撃も受けにくい。コンボの締めにも最適で、状況を問わず使える技。タッグ時にチェンジを入れ込んでおけば、ヒット時は空中コンボに移行できる。

破幻昇脚　⇧Ⓚ



上段の蹴り上げで、カウンター、ハイカウンターで相手を高く浮かせる。発生が早いため、クリティカル状態に使用する本命技のひとつとなる。破幻降龍脚(⇧ⓀⓀ)への連繋が可能だが、浮かせ技として単体で使用するのがメインの使いかた。

裏影狩旋脚　⇨⇦Ⓚ



1回転しながらくり出す下段技で、ノーマルヒットでクリティカル状態を誘発。追撃はできないが、タッグモードでは有効活用できる。ヒット後に最速で首切り投げ(⇧Ⓕ+Ⓟ)を出すと、相手のクリティカルが解けたところにちょうど重なる。

昇竜脚　立ち中に⇦Ⓚ



両足で中段の蹴り上げを出し、技後に逆立ち状態へ移行する。空中の相手に当てると高く浮かせ直す効果がある。ただし、その後は逆立ち技しか出せないため、コンボを組む際には工夫が必要。タッグコンボのつなぎ技としては非常に優秀だ。

天砲脚　逆立ち中にⓅ+Ⓚ(Ⓟ)



両足で前方に蹴り込む中段技。逆立ち技では低い位置でもっとも拾いやすく、昇竜脚が絡むコンボで出番が多い。相手を高く浮かせたら"空旋斬刀→しゃがみダッシュ昇竜脚→天砲脚"で拾える。高さによって旋刃脚(逆立ち中にⓀⓀ)も可。

天魔鳴動破　⇨Ⓟ+Ⓚ(⇨Ⓟ)



上段の肘攻撃で、ノーマルヒットでクリティカル誘発、カウンター以上で浮きになる。浮かせ技としての性能は破幻昇脚に一歩劣るものの、ガードされても有利に動けるので立ち合いでも使っていける。上段パンチ技としてはリーチも長めだ。

我王掌　⇦Ⓟ+Ⓚ(⇦Ⓟ)



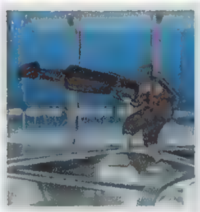
両手を前方に突き出す中段技。リーチが長く、いちど後方に身をそらすため相手の技をかわす性能がある。今回さらにガード崩し属性が付加されたことで、硬直が長いという欠点も完全消失。中間距離を強力にフォローする優れた技である。

飛鳥返し　壁際で⇦Ⓟ



後方の壁を使って反転、高くジャンプして着地する特殊行動技。壁際に追い込まれたときの切り返しに使えるが、モーションは大きいので有利な状況でないと使いにくい。コマンドの関係上、壁際で空旋刀(⇦Ⓟ)を出すことはできない。

風裂　壁際で⇦Ⓟ+Ⓚ(⇦Ⓟ)



後方の壁を使って反転し、きりもみしながら真横に突っ込んでいく特殊行動技。判定は中段で、飛鳥返し同様、壁際での切り返しに使おう。ホールドされると反対側に抜けていくため、相手との距離が近ければ近いほど反撃を受けにくい。

昇雷掌～鎌鼬～飯綱落とし　⇦⇗⇩⇖⇨Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)～⇩⇖⇨⇙⇧Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)～⇦⇘⇧⇙⇨⇖⇩Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)



ハヤブサの投げ技の中で最大ダメージを誇る。投げコンボなのに抜け不可なのはこれまでどおり。ホールドを読んで使う投げは基本的にこれひとつでいい。こちらから仕掛けるときは、昇雷掌(⇦⇗⇩⇖⇨Ⓕ+Ⓟ)からの空中コンボを狙おう。

ハヤブサ技表

基本打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
上段正拳突き	Ⓟ	10	上
昇旋刀	⇗Ⓟ	20	中
下段正拳突き	⇩Ⓟ	5	下
上段廻し蹴り	Ⓚ	28	上
足刀蹴り	⇨Ⓚ	22	中
下段廻し蹴り	⇩Ⓚ	10	下

背後打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
背撃裏拳	Ⓟ	11	上
背撃中段手刀	⇩Ⓟ	14	中
背撃下段手刀	⬇Ⓟ	13	下
背撃上段蹴り	Ⓚ	30	上
背撃中段蹴り	⇧Ⓚ	26	中
背撃下段蹴り	⬇Ⓚ	25	下
落震牙	⇨Ⓚ(Ⓚ)	28	中

ジャンプ打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
進空掌	前ジャンプ中Ⓟ	15	中
進空蹴	前ジャンプ中Ⓚ	30	中
進撃掌	前ジャンプ着地際Ⓟ	25	中
進掃蹴	前ジャンプ着地際Ⓚ	24	下
留空掌	振り向き上ジャンプ中Ⓟ	15	中
留空蹴	振り向き上ジャンプ中Ⓚ	30	中
留撃掌	振り向き上ジャンプ着地際Ⓟ	25	中
留掃蹴	振り向き上ジャンプ着地際Ⓚ	24	下

起きあ[illegible]

技名	コマンド	ダメージ	属性
通常起きハイキック	あおむけ敵足Ⓚ	20	中
通常起きローキック	あおむけ敵足⬇Ⓚ	20	下
通常起きハイキック	うつぶせ敵足Ⓚ	20	中
通常起きローキック	うつぶせ敵足⬇Ⓚ	20	下
通常起きハイキック	あおむけ敵頭Ⓚ	20	中
通常起きローキック	あおむけ敵頭⬇Ⓚ	20	下
通常起きハイキック	うつぶせ敵頭Ⓚ	20	中
通常起きローキック	うつぶせ敵頭⬇Ⓚ	20	下

固有打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
連弾	ⓅⓅ	10	(上上)
連撃弾	ⓅⓅⓅ	24	(上上)中
連・邪鬼払い	ⓅⓅⓅⓅ	22	(上上)中中
空旋斬刀	ⓅⓅ⇦Ⓟ(ⓅⓅⓅ)	18	(上上)中
空旋斬撃	ⓅⓅ⇦ⓅⓅ(ⓅⓅⓅⓅ)	28	(上上)中中
連・闇払い	ⓅⓅ⇦Ⓟ⇩Ⓟ(ⓅⓅⓅⓅ)	22	(上上)中下
滅鬼竜巻蹴り	ⓅⓅ⇦ⓅⓀ(ⓅⓅⓅⓀ)	36	(上上)中中
連・鬼哭蹴	ⓅⓅⓀ	16	(上上)上
連・鬼哭雷鳴脚	ⓅⓅⓀⓀ	15	(上上)上上
連・鬼哭神啼脚	ⓅⓅⓀⓀⓀ	20	(上上)上上上
陣風連脚	ⓅⓅ⇩Ⓚ	25	(上上)下(逆)
正拳・上段蹴り	ⓅⓀ	26	上上
波濤蹴り	ⓅⓀⓀ	28	上上上
破突	⇨Ⓟ	18	中
破突膝蹴り	⇨ⓅⓀ	25	中中
破突連翔	⇨ⓅⓀⓀ	25	中(中上)
雷震撃	⇨⇨Ⓟ	28	中
天突	⇧Ⓟ	18	上
空旋刀	⇦Ⓟ	18	中
空震撃	⇦ⓅⓅ	28	中中
破妖薙ぎ蹴り	⇦ⓅⓀ	30	中中
闇払い	⇦Ⓟ⇩Ⓟ	22	中下
冥打ち	⇘Ⓟ	24	中
悪鬼払い	⇘ⓅⓅ	22	中中
村雨刀	⇗ⓅⓅ	18	中上
真槍突き	⇦ⓅⓅⓅ	24	中上中
地旋刀	⇙Ⓟ	18	下
地旋脚	⬋ⓅⓀ	25	下下
臥竜閃	⇩⇙⇨Ⓟ	28	中
邪鬼払い	ⓀⓅ	22	上中
弾車	ⓀⓀ	36	上上
日輪脚	⇘Ⓚ	35	中
破幻昇脚	⇧Ⓚ	24	上
破幻降龍脚	⇧ⓀⓀ	26	上中
天輪脚	⇘Ⓚ	40	中
鬼菱	立ち中にⓀ	27	上
裏地掃脚	⇦ⓀⓀ	24	中下
破邪膝蹴り	⇨Ⓚ	25	中
破邪連翔	⇨ⓀⓀ	25	(中上)
地滑り	⇨⇨Ⓚ(⇨Ⓚ)	28	下
地掃脚	⇙Ⓚ	24	下
地掃昇竜脚	⇙ⓀⓀ	26	下中(逆)
陣風撃	⬋ⓀⓀ	25	下下(逆)
地掃連脚	⇙Ⓚ⇙Ⓚ	24	下下
陣風連撃	⇙Ⓚ⬋ⓀⓀ	25	下下下(逆)
裏影狩旋脚	⇨⇦Ⓚ	17	下
光輪脚	⇦Ⓚ	33	上(逆)
舞錐	⇩⇙⇨Ⓚ	29	中
昇竜脚	立ち中に⇦Ⓚ(⬋Ⓚ)	26	中(逆)
蒼空斬刀	Ⓟ+Ⓚ(Ⓟ)	25	上
蒼空連刀	Ⓟ+ⓀⓅ(ⓅⓅ)	18	上中(背)
天魔鳴動破	⇨Ⓟ+Ⓚ(⇨Ⓟ)	26	上
我王掌	⇦Ⓟ+Ⓚ(⇦Ⓟ)	45	中(溜め可能)
裂空砲	⇗Ⓟ+Ⓚ(⇗Ⓟ)	20	中(背)
裂空落震牙	⇗Ⓟ+ⓀⓀ(⇗ⓅⓀ)	28	中中
鬼哭蹴	Ⓕ+Ⓚ(Ⓚ)	20	上
鬼哭雷鳴脚	Ⓕ+ⓀⓀ(ⓀⓀ)	15	上上
鬼哭神啼脚	Ⓕ+ⓀⓀⓀ(ⓀⓀⓀ)	30	上上上
地昇脚	⇦Ⓕ+Ⓚ(⇦Ⓚ)	32	上(逆)
陣颱脚	⇩Ⓕ+Ⓚ(⇩Ⓚ)	25	下(逆)
斬魔蹴り	⇗Ⓕ+Ⓚ(⇗Ⓚ)	40	中
風裂	壁際で⇦Ⓟ+Ⓚ(⇦Ⓟ)	38	中

逆立ち打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
降天正拳突き	逆立ち中にⓅ	10	上
降天足刀蹴り	降天中にⓀ	25	中
通天脚	逆立ち中にⓀ	20	上
旋刃脚	逆立ち中にⓀⓀ	25	中
天砲脚	逆立ち中にⓅ+Ⓚ(Ⓟ)	35	中

分類	技名	コマンド	ダメージ	属性
逆立ち打撃技	無双刈	逆立ち中にⒻ+Ⓚ(Ⓚ)	25	下
[illegible]	十字絡み	Ⓕ+Ⓟ	40	上段正面
	首切り投げ	⇧Ⓕ+Ⓟ	45	上段正面・上段背後
	鎌楼打ち	壁際で[illegible]Ⓕ+Ⓟ	55	壁
		壁際でⒻ+Ⓟ	55	壁
	四方投げ	[illegible]Ⓕ+Ⓟ	48	上段正面
	山嵐	⇦Ⓕ+Ⓟ	56	上段正面
	隼蹴り	[illegible]Ⓕ+Ⓟ([illegible]Ⓕ+Ⓟ)	50	上段正面
	幻影	⇨Ⓕ+Ⓟ	0	上段正面
	落雷衝	[illegible]Ⓕ+Ⓟ([illegible]Ⓕ+Ⓟ)	60	上段正面
		ジャンプ中にⒻ+Ⓟ	60	上段正面
	昇雷掌	[illegible]Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	30+15	上段正面
	鎌鼬	昇雷掌中に⇩⇧⇨⇩⇧Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	30	派生
	飯綱落とし	鎌鼬中に[illegible]Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	50	派生
	裏投げ	敵背後からⒻ+Ⓟ	52	上段背後
	神立落とし	敵背後から[illegible]Ⓕ+Ⓟ	55	上段背後
		敵背後からジャンプ中にⒻ+Ⓟ	55	上段背後
	落龍衝	敵背後から[illegible]Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	58	上段背後
	錐揉投げ	逆立ち中にⒻ+Ⓟ	48	上段正面
	兜狩り	逆立ち中に[illegible]Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	50	上段正面
	斬首閃	敵しゃがみ時に⇩Ⓕ+Ⓟ	55	下段正面
		敵しゃがみ時にジャンプ中に[illegible]Ⓕ+Ⓟ	55	下段正面
	跳ね絡操	敵しゃがみ時に⇧Ⓕ+Ⓟ(⇩Ⓕ+Ⓟ)	62	下段正面
	滝壺渡り	敵しゃがみ時に背後から[illegible]Ⓕ+Ⓟ	57	下段背後
		敵しゃがみ時に背後からジャンプ中に⇩Ⓕ+Ⓟ	57	下段背後
ホールド技	昇雷弾	敵上段Ⓟに対して⇩Ⓕ	20+10	上段Ⓟ
	閃光鎌鼬	昇雷弾中に⇩⇧⇦⇩⇧Ⓕ(Ⓕ)	20+20	派生
	閃光飯綱	閃光鎌鼬中に⇨⇩⇧⇩⇦⇧⇩Ⓕ(Ⓕ)	20+40	派生
	影灯籠	敵上段Ⓚに対して⇩Ⓕ	20+25	上段Ⓚ
	昇雷門	敵中段Ⓟに対して⇦Ⓕ	20+10	中段Ⓟ
	裂光鎌鼬	昇雷門中に⇩⇧⇦⇩⇧Ⓕ(Ⓕ)	20+20	派生
	裂光飯綱	裂光鎌鼬中に⇨⇩⇧[illegible]Ⓕ(Ⓕ)	20+40	派生
	大蛇刈り	敵中段Ⓚに対して⇦Ⓕ	20+25	中段Ⓚ
	昇雷脚	敵下段Ⓟに対して⇧Ⓕ	20+10	下段Ⓟ
	妖光鎌鼬	昇雷脚中に⇩⇧⇦⇩⇧Ⓕ(Ⓕ)	20+20	派生
	妖光飯綱	妖光鎌鼬中に⇨⇩⇧⇩[illegible]Ⓕ(Ⓕ)	20+40	派生
	弧剣斬り	敵下段Ⓚに対して⇧Ⓕ	45	下段Ⓚ
	牙砕	敵ジャンプⓅに対して⇦Ⓕ	45	ジャンプⓅ
ダウン攻撃技	奈落突き	[illegible]Ⓟ+Ⓚ([illegible]Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ)	18	
	虎牙双弾	⇩Ⓟ	10	
特殊行動技	アピール：隠形印"忍"	[illegible]Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	0	
	アピール：隠形印"絶"	⇨⇦⇨Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	0	
	アピール：礼	[illegible](Ⓕ+Ⓟ)+Ⓚ	0	
	天地返し	⇩Ⓟ+Ⓚ(⇩Ⓟ)	0	
	降天	逆立ち中に[illegible]	0	
	裏風	⇦Ⓟ	0	
	降転	逆立ち中に[illegible]	0	
	飛燕返し	壁際で⇦Ⓟ	0	

分類	技名	パートナー	コマンド	ダメージ	属性
タッグ協力技	飯綱風車落とし	かすみ	Ⓕ+Ⓟ	70	上段正面
	雷光闘神襲	あやね	Ⓕ+Ⓟ	30+40	上段正面
	火技宴	ゲン・フー	Ⓕ+Ⓟ	30+40	上段正面
	煉獄落とし	レオン、バイマン	Ⓕ+Ⓟ	70	上段正面
	飯綱瀑布落とし	バース	Ⓕ+Ⓟ	20+50	上段正面
	月狩	ジャン・リー	Ⓕ+Ⓟ	20+50	上段正面
	鬼首刈り	ティナ	Ⓕ+Ⓟ	70	上段正面
	昇雷弾	上記以外	パートナーがⒻ+Ⓟ	30+15	上段正面
	閃光鎌鼬		昇雷弾中に[illegible]Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	30+30	派生
	閃光飯綱		閃光鎌鼬中に⇨⇩⇧⇩⇦⇧⇩Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	30+50	派生

ハヤブサ エンディングムービー





のんびりと釣りを楽しむハヤブサ。急襲する矢、そして手紙にはいったい何が記されているのか？

ヒトミ

碧眼の美少女

性別	女
国籍	ドイツ
流派	空手
年齢	18歳
体格	160cm 49kg B90 W58 H85
血液型	O型
誕生日	5月25日
職業	高校生
好物	ザッハトルテ
趣味	料理

HITOMI

ドイツ人空手家の父と日本人の母を持つ少女。
父の厳しい指導のもと、幼いころから空手を学んでいたヒトミは、かねてからDOAに出場して自分の力を試したいと熱望していた。
いままで反対していた父もヒトミの力を認め、DOAに出場することを許した。
世界にまだまだ自分の知らない強敵がいる。そう考えると日々の稽古にもいっそう熱が入る。

COS.1


COS.2


COS.3


サバイバルモードのシングルで200回以上勝ち抜く

COS.4


サバイバルモードのタッグでザック[illegible]

基本戦術

中段の薄さは下段連携と投げ技でカバー

小刻みな上段で相手を抑え込み、狙いすました強烈な一撃を叩き込もう。投げ技も重要だ。

上段始動の多彩な連繋で相手を揺さぶる

ヒトミは発生の早い技が上段攻撃に集中しているので、これらが近距離戦の主軸となる。ディレイ、途中止めを交えながら連突き(ⓅⓅ)や葉陰(Ⓟ⇨Ⓟ)、鉄槌(⇦Ⓟ)からの連繋で主導権を握ろう。そんな中にあって、膝当(⇨Ⓚ)は発生が早いだけでなく、ノーマル、カウンターともにクリティカルを誘発できるので中段の要となる。ディレイの膝当踵薙ぎ(⇨Ⓚ⇩Ⓚ)を用意しつつ、1発止めをメインに使おう。ヒット後は間合いが少し離れるため、順突き(Ⓟ)などは届きにくい。直接光琳(⇦Ⓕ+Ⓚ)か飛び前蹴り(⇗Ⓚ)で浮かせるのがいい。ただしす速くくり出さないとつながらないので注意。クリティカルを維持するなら、肘上げ打ち(⇗Ⓟ)や廻し肘(Ⓟ+Ⓚ)を使おう。もちろんホールドに対抗する投げ技も忘れずに。投げ技は基本的にダメージの高い猛火(⇧⇧Ⓕ+Ⓟ)でいいが、壁が背後にあるときは攻めを継続できる鉄鎖(壁際で⇦Ⓕ+Ⓟ)がオススメ。ほかに近距離では、草薙(⇧⇧Ⓟ、⇩⇩Ⓟ)や不動風塵(⇦Ⓟ+Ⓚ)を加えると効果的に攻められる。

強力な突き技で中間距離を制する

中間距離では風塵(⇩⇧⇨Ⓟ)と吾妻(⇦⇨Ⓟ)が有効。ともにガードされると投げ技で反撃されるが、リーチが長い、当たりが強い、出が早い、吹き飛ばし効果があるといった多くの長所を持つ。よほどあと出しでない限り、打撃に負けることはほぼないので、中距離でのメイン武器に据えよう。不動風塵(⇦Ⓟ+Ⓚ)をガードさせたあとも、投げ技と使い分けることで効果を発揮する。

TOPICS

真月(⇧Ⓕ+Ⓚ)や胴廻し蹴り(⇦⇨Ⓚ)は下段攻撃をすかす性能があるので、起き攻めなどで活躍する。飛び膝蹴り(⇨⇨Ⓚ)にも同じ性質があるが、この技は発生が早くリーチも長いので、中間距離での選択としても有効だ。流星(⇨⇨ⓀⓀ)まで出し、ヒット時は浮かせ技につなごう。



⬆大振りに見えるが、じつは出が早いのだ。



➡膝当しゃがみヒット時は追撃しにくい。投げと光琳の使い分けが可能。

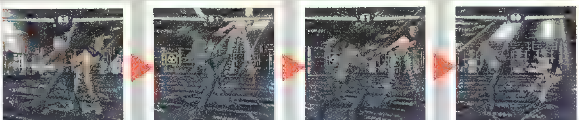


⬅不動風塵後は、しゃがみダッシュからの投げと風塵で2択をかけよう。

オススメ連続技

❶は中量級まで入る。ラストは膝当変化蹴り(⇨ⓀⓀ)のほうが高威力だが、霧鐘や連風塵(ⓅⓅⓅ)にすれば壁ダメージを期待できる。❷は軽量級限定。足位置が平行時だと2回目の猿臂膝当が空振りしやすい。❸は中量級まで、❹、❺は全キャラクターに入る。

❶ 天路(⇧⇧Ⓟ)→猿臂膝当(⇘ⓅⓀ)→霧鐘(ⓅⓅ⇨ⓅⓀ)



❷ 天路(⇧⇧Ⓟ)→猿臂膝当(⇘ⓅⓀ)→猿臂膝当(⇘ⓅⓀ)→膝当踵薙ぎ(⇨Ⓚ⇩Ⓚ)
❸ 飛び前蹴り(⇗Ⓚ)→猿臂膝当(⇘ⓅⓀ)→膝当踵薙ぎ(⇨Ⓚ⇩Ⓚ)
❹ 光琳(⇦Ⓕ+Ⓚ)→返し肘・暁鐘(⇩ⓅⓅ)
❺ 富嶽(敵中段Ⓚに対し⇦Ⓕ)→猿臂膝当(⇘ⓅⓀ)→膝当踵薙ぎ(⇨Ⓚ⇩Ⓚ)

霧鐘　ⓅⓅ⇨ⓅⓀ(ⓅⓅ🅟Ⓚ)



上段パンチ3発から中段蹴りに派生する。空中コンボの締め技としておもに使用していく。3発目はカウンター以上でクリティカルが発生。相手を吹き飛ばす距離は連風塵(ⓅⓅⓅ)のほうが長いので、壁の位置を見て使い分けるといい。

葉陰・暁鐘　Ⓟ⇨ⓅⓅⓅ(Ⓟ🅟ⓅⓅ)



上段パンチから猿臂・暁鐘(↘ⓅⓅⓅ)へ連繋。空中コンボに組み込めるが、霧鐘などに比べるとかなり拾いにくい。2、3発目はヒット状況によらずクリティカルが発生する。4発目が下段の葉陰・踵薙ぎ(Ⓟ⇨ⓅⓅⓀ)と使い分けていこう。

神居　⇨ⓅⓅ➡Ⓟ(⇨ⓅⓅ🅟)



中段の手刀鎖骨打ち(⇨Ⓟ)から水平チョップ、吾妻(⇦⇨Ⓟ)と連繋する。初弾カウンターによるクリティカルを考慮し、2発止めをメインに使おう。ガードされたときはディレイをかけたり、3発目が中段の掌底打(⇨ⓅⓅⓅ)も使うといい。

猿臂変化蹴り　↘ⓅⓀⓀ



上段肘打ちから膝蹴り、上段蹴りに連繋する。空中コンボにいい技で、霧鐘よりも高ダメージを奪える。2発止めの猿臂膝当(↘ⓅⓀ)は、浮きが高いときの刻み技として優秀だ。立ち合いでは下段の猿臂踵薙ぎ（↘ⓅⓀ⇩Ⓚ)が使える。

鎌返し　↙ⓅⓀⓀ



肘打ち→蹴り上げ→踵落としの3段連繋。1発目がヒットすれば必ずクリティカルを誘発する。2発目は浮き直し効果があるが、硬直が長いためそのあと続かないのが難。タッグコンボではこの欠点をカバーできるので、優秀なつなぎ技となる。

天雷　⬂Ⓚ⇨ⓅⓀ(⬂ⓀⓅⓀ)



下段足刀(⬂Ⓚ)から霧鐘の3発目以降へ連繋する。3発目の中段蹴りが下段になった界雷(⬂Ⓚ⇨Ⓟ⇩Ⓚ)へも派生できるほか、2発止めなど多彩な連繋が組める。弦月(⇩ⓀⓀ)も含めた下段始動の技群はヒトミの近距離戦の主力となる。

双手突き　⇨Ⓟ+Ⓚ(⇨Ⓟ)



両拳で前方を突く中段技。ノーマル、(ハイ)カウンターの別なくつねにクリティカルヒットし、相手は崩れてゆっくりダウンに移行する、独特のやられモーションになる。ガードされても完全に五分の状態で仕切り直しできる。発生は遅い。

真月　⇧Ⓕ+Ⓚ(⇧Ⓚ)



その場で小さくジャンプして踵を振り下ろす中段技。足元の判定が消失するので、下段攻撃をかわしながら攻撃できる。この性質は胴廻し蹴り(⇦⇨Ⓚ)や飛び前蹴り(⬀Ⓚ)にもある。ガードされた場合もヒトミがさきに動くことができる。

天路　⬂⬂Ⓟ(⬂Ⓟ)



上空に拳を突き上げる中段アッパー。カウンター以上で浮きが発生する。ヒトミの持つ技ではもっとも高い打点で拾えるので、クリティカル状態に狙う本命浮かせ技となる。刃文(⬂ⓀⓅ)の2発目はこれより浮きが低く、モーションも異なる。

不動風塵　⇦Ⓟ+Ⓚ(⇦Ⓟ)



身を引いてから拳を大きく突き出すガード崩し攻撃で、溜めが可能。ガード時は相手に回復されると確定技はない。吾妻や風塵(⇩⬂⇨Ⓟ)といったリーチが長く出の早い打撃技と、ダッシュ投げで選択を迫ろう。再び不動風塵を出すのも手だ。

富嶽　敵中段Ⓚに対して⇦Ⓕ



ヒトミの中段Ⓚホールドは相手が小さく浮くので追撃することが可能。ノーマル、(ハイ)カウンターで浮きの高さに違いはない。猿臂膝当→膝当踵薙ぎが全キャラに対して入るが、す速い反応が必要。霧鐘や風塵で追撃するのが手堅い。

白刃　敵下段Ⓚに対して⬂Ⓕ



下段Ⓚをホールドすると、肘打ちでダメージを与えつつ相手の背後に回ることができる。このとき確定する技はないものの、ヒトミが有利な状況で、技の選択を迫れる。吾妻、風塵、刃文などを使い分けていこう。背後投げを狙うのもアリだ。

猛火　⬂⬂Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)



最高ダメージの正面上段投げ。コマンドがしゃがみダッシュを兼ねており、中距離からこの技と天路を使い分けるのが有効。壁際だと3回叩きつける業火になり、爆発壁ならダメージは92にアップ。ほかの投げ技よりもわずかに発生は遅い。

破砕　⇨Ⓕ+Ⓟ



膝蹴りで基本投げ程度のダメージを与え、お互いそのまま直立状態で行動に移る正面上段投げ。ヒトミ側がさきに動けるものの、やはり確定追撃はない。手を出してくる相手には、天路や風塵でカウンターを狙おう。再び投げにいくのも有効だ。

ヒトミ技表

基本打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
順突き	Ⓟ	10	上
手刀脾臓打ち	⬁Ⓟ	18	中
下段突き	⇩Ⓟ	5	下
廻し蹴り	Ⓚ	28	上
中段廻し蹴り	⬁Ⓚ	24	中
下ろし蹴り	⇩Ⓚ	10	下

背後打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
振向順突き	Ⓟ	10	上
返し肘	⇩Ⓟ	28	中
返し肘・暁鐘	⇩ⓅⓅ	35	中
振向下段突き	⬇Ⓟ	11	下
背後後ろ蹴り	Ⓚ	30	上
振向蹴落とし	⇩Ⓚ	27	中
振向下段足刀	⬇Ⓚ	12	下
飛び後ろ蹴り	⇧Ⓚ(🅚)	30	中

ジャンプ打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
前方飛び突き	前ジャンプ中Ⓟ	15	中
前方飛び蹴り	前ジャンプ中Ⓚ	30	中
前方飛び風塵	前ジャンプ着地際Ⓟ	40	中
前方飛び蹴薙ぎ	前ジャンプ着地際Ⓚ	25	下
上方飛び突き	振り向き上ジャンプ中Ⓟ	15	中
上方飛び蹴り	振り向き上ジャンプ中Ⓚ	30	中
上方飛び風塵	振り向き上ジャンプ着地際Ⓟ	40	中
上方飛び蹴薙ぎ	振り向き上ジャンプ着地際Ⓚ	25	下

あがり打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
通常起きハイキック	あおむけ敵足Ⓚ	20	中
通常起きローキック	あおむけ敵足⬇Ⓚ	20	下
通常起きハイキック	うつぶせ敵足Ⓚ	20	中
通常起きローキック	うつぶせ敵足⬇Ⓚ	20	下
通常起きハイキック	あおむけ敵頭Ⓚ	20	中
通常起きローキック	あおむけ敵頭⬇Ⓚ	20	下
通常起きハイキック	うつぶせ敵頭Ⓚ	20	中
通常起きローキック	うつぶせ敵頭⬇Ⓚ	20	下

固有打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
鋼打	⇧Ⓟ	20	上
吾妻	⇦⇨Ⓟ	37	上
双手突き	⇨Ⓟ+Ⓚ(⇨🅟)	22	中
風塵	⇩⬁⇨Ⓟ	40	中
手刀鎖骨打ち	⇨Ⓟ	18	中
手刀内打ち	⇨ⓅⓅ	15	中上
掌底打	⇨ⓅⓅⓅ	25	中上中
神居	⇨ⓅⓅ➡Ⓟ(⇨ⓅⓅ🅟)	22	中上上
猿臂	⬂Ⓟ	13	上
猿臂・廻し肘	⬂ⓅⓅ	18	上中
猿臂・暁鐘	⬂ⓅⓅⓅ	25	上中中
猿臂・廻し蹴薙ぎ	⬂ⓅⓅⓀ	20	上中下
猿臂膝当	⬂ⓅⓀ	24	上中
猿臂変化蹴り	⬂ⓅⓀⓀ	30	上中上
猿臂蹴薙ぎ	⬂ⓅⓀ⇩Ⓚ	22	上中下
肘上げ打ち	⬃Ⓟ	15	上
鎌払い	⬃ⓅⓀ	18	上上
鎌返し	⬃ⓅⓀⓀ	25	上上中
連突き	ⓅⓅ	10	(上上)
連風塵	ⓅⓅⓅ	25	(上上)中
連鉤手	ⓅⓅ⇨Ⓟ(ⓅⓅ🅟)	16	(上上)上
連牽牛	ⓅⓅ⇨ⓅⓅ(ⓅⓅ🅟Ⓟ)	18	(上上)上中
霧鐘	ⓅⓅ⇨ⓅⓀ(ⓅⓅ🅟Ⓚ)	25	(上上)上中
東雲	ⓅⓅ⇨Ⓟ⇩Ⓚ(ⓅⓅ🅟⇩Ⓚ)	22	(上上)上下
連突き・払い蹴り	ⓅⓅⓀ	32	(上上)上
連突き・下ろし蹴り	ⓅⓅ⇩Ⓚ	10	(上上)下
朱雀	ⓅⓅ⇩ⓀⓀ	32	(上上)下上
竜尾	ⓅⓅ⬇ⓀⓀ	24	(上上)下下
葉陰	Ⓟ⇨Ⓟ(Ⓟ🅟)	13	上上
葉陰・廻し肘	Ⓟ⇨ⓅⓅ(Ⓟ🅟Ⓟ)	18	上上中
葉陰・暁鐘	Ⓟ⇨ⓅⓅⓅ(Ⓟ🅟ⓅⓅ)	25	上上中中
葉陰・蹴薙ぎ	Ⓟ⇨ⓅⓅⓀ(Ⓟ🅟ⓅⓀ)	20	上上中下
突き・廻し蹴り	ⓅⓀ	25	上上
突き・連蹴り	ⓅⓀⓀ	27	上上上
鉤手突き	⇨⇨Ⓟ	16	上
牽牛	⇨⇨ⓅⓅ	18	上中
連天路	⇨⇨ⓅⓅⓅ	22	上中中
鉤手・横蹴り	⇨⇨ⓅⓀ	25	上中
鉤手・蹴薙ぎ	⇨⇨Ⓟ⇩Ⓚ	22	上下
鉄槌	⇦Ⓟ	15	上
鉄槌・下段足刀	⇦ⓅⓀ	12	上下
天涯	⇦ⓅⓀⓅ	20	上下中
連鉄槌	⇦ⓅⓅ	15	(上上)
紫煙	⇦ⓅⓅⓅ	20	(上上)中
薫風	⇦ⓅⓅⓀ	22	(上上)下
天路	⬁⬁Ⓟ(⬁🅟)	25	中
草薙	⇧⇧Ⓟ	24	中
	⇩⇩Ⓟ	24	中
暁闇	⇧⇧Ⓚ	28	下
	⇩⇩Ⓚ	28	下
廻し・後ろ蹴り	ⓀⓀ	27	上上
廻し・横蹴り	Ⓚ⇩Ⓚ(Ⓚ🅚)	25	上中
半月	⇦Ⓚ	28	上
飛び膝蹴り	⇨⇨Ⓚ	25	中
流星	⇨⇨ⓀⓀ	20	中上
残月	⇨⇨ⓀⓀⓀ	28	中上中
蹴落とし	⇧Ⓚ	27	中
上段払い蹴り	⬂Ⓚ	32	上
飛び後ろ蹴り	⇩⬁⇨Ⓚ(⬁🅚)	35	中
後ろ回し蹴り	Ⓕ+Ⓚ(🅚)	36	上
蹴薙ぎ	⇩Ⓕ+Ⓚ(⇩🅚)	25	下
光露	⇨Ⓕ+Ⓚ(⇨🅚)	30	中
光露・跳ね蹴り	⇨Ⓕ+ⓀⓀ(⇨🅚Ⓚ)	30	中上
光露・蹴薙ぎ	⇨Ⓕ+Ⓚ⇩Ⓚ(⇨🅚⇩Ⓚ)	22	中下
光琳	⇦Ⓕ+Ⓚ(⇦🅚)	28	上(背)
真月	⇧Ⓕ+Ⓚ(⇧🅚)	32	中
胴廻し蹴り	⇦⇨Ⓚ	30	中

	技名	コマンド	ダメージ	属性
固有打撃技	廻し肘	Ⓟ+Ⓚ(Ⓟ)	28	中
	暁鐘	Ⓟ+ⓀⓅ(ⓅⓅ)	35	中中
	廻し踵薙ぎ	Ⓟ+ⓀⓀ(ⓅⓀ)	22	中下
	不動風塵	⇦Ⓟ+Ⓚ(⇦Ⓟ)	50	中(溜め可能)
	膝当	⬀Ⓚ	24	中
	膝当変化蹴り	⬀ⓀⓀ	30	中上
	膝当踵薙ぎ	⬀Ⓚ・⬂Ⓚ	22	中下
	足刀蹴り	➡Ⓚ	25	上
	足刀連蹴り	➡ⓀⓀ	25	上上
	天狼	➡ⓀⓀ⇨Ⓚ	27	上上中
	列星	➡ⓀⓀⓀ	25	上上上
	下段足刀	⬂Ⓚ	12	下
	銀狼	⬂ⓀⓀ	27	下中
	刃文	⬂ⓀⓅ	20	下中
	下段足刀・鉤手突き	⬂Ⓚ⇨Ⓟ(⬂ⓀⓅ)	16	下上
	雷牛	⬂Ⓚ⇨ⓅⓅ(⬂ⓀⓅⓅ)	18	下上中
	天雷	⬂Ⓚ⇨ⓅⓀ(⬂ⓀⓅⓀ)	25	下上中
	界雷	⬂Ⓚ⇨Ⓟ⇩Ⓚ(⬂ⓀⓅ⇩Ⓚ)	22	下上下
	弦月	⇩ⓀⓀ	25	下中
	豹尾	⬇ⓀⓀ	24	下下
	飛び前蹴り	⬀Ⓚ	23	中
	翔鱗	⇦ⓀⓀ	23	(中上)
	廻し連突き	⇦ⓀⓅ	10	中上
	廻し二段蹴り	⇦ⓀⓀ	22	(中上)
	波頭	⬃ⓀⓀⓀ	30	(中上)上
投げ技	琴車	Ⓕ+Ⓟ	40	上段正面
	蹴爪	⇦Ⓕ+Ⓟ	30+17	上段正面
		ジャンプ中にⒻ+Ⓟ	30+17	上段正面
	鉄鎖	壁際で⇦Ⓕ+Ⓟ	20+37	壁
	猛火	⬁⬁Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	60	上段正面
	業火	壁際で⬁⬁Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	20+20+30	壁
	破砕	⇨Ⓕ+Ⓟ	38	上段正面
	梓弓	⇩⬂⇦Ⓕ+Ⓟ(⇦Ⓕ+Ⓟ)	58	上段正面
	弧月	敵背後からⒻ+Ⓟ	20+35	上段背後
	霽月	敵しゃがみ時に⇩Ⓕ+Ⓟ	55	下段正面
		敵しゃがみ時にジャンプ中に⇩Ⓕ+Ⓟ	55	下段正面
	細雪	敵しゃがみ時に背後から⇩Ⓕ+Ⓟ	30+32	下段背後

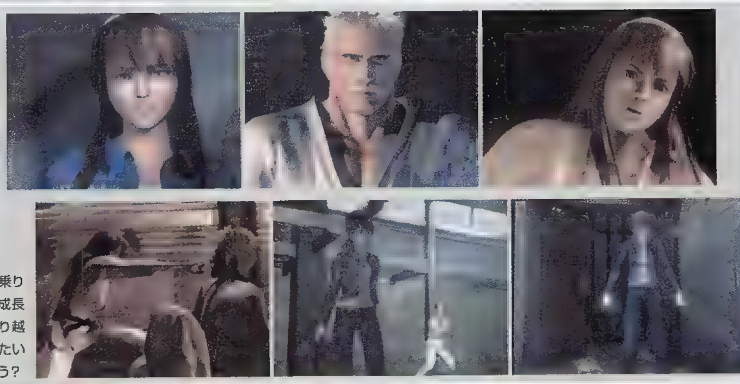
	技名	コマンド	ダメージ	属性
ホールド技	破軍	敵上段Ⓟに対して⬃Ⓕ	15+15+15	上段Ⓟ
	流水	敵上段Ⓚに対して⬃Ⓕ	45	上段Ⓚ
	巨門	敵中段Ⓟに対して⇦Ⓕ	20+25	中段Ⓟ
	富獄	敵中段Ⓚに対して⇦Ⓕ	20+10	中段Ⓚ
	巻風	敵下段Ⓟに対して⬂Ⓕ	45	下段Ⓟ
	白刃	敵下段Ⓚに対して⬂Ⓕ	30	下段Ⓚ
	流雪	敵ジャンプⓅに対して⇦Ⓕ	45	ジャンプⓅ

	技名	コマンド	ダメージ	属性
ダウン攻撃技	鋼砕き	P+K(F+Ⓟ+Ⓚ)	18	
	下方突き	⇩Ⓟ	10	

	技名	コマンド	ダメージ	属性
特殊行動技	アピール「せいやっ」	F+P+K	0	

	技名	パートナー	コマンド	ダメージ	属性
タッグ協力技	御神渡り	ザック	F+P	20+30+20	上段正面
	風月	ハヤテ	Ⓕ+Ⓟ	20+30+20	上段正面
	巨門	上記以外	パートナーがⒻ+Ⓟ	60	上段正面

ヒトミ エンディングムービー



空手家の父親を乗り越え、ひと回り成長したヒトミ。乗り越えた先にはいったい何があるのだろう?

ザック

ファンキー ムエタイ野郎

性別	男
国籍	アメリカ
流派	自己流ムエタイ
年齢	25歳
体格	180cm 78kg B106 [illegible]4 H8[illegible]
血液型	O型
誕生日	4月3日
職業	DJ
好物	アイスクリーム
趣味	ビリヤード



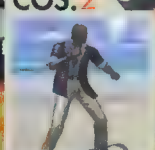
ZACK

見よう見まねで覚えたムエタイを武器に戦う、DOAの人気者ザック。
前回大会で獲得した賞金をすっかり使い果たしたあと、彼はふと我に返る。
かねてからの念願、ラスベガス豪遊をやってねえじゃねえか。
ラスベガスでの豪遊資金を調達すべく、ザックは再び闘志をたぎらせ、DOAに参戦する。

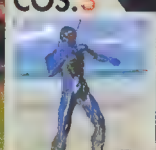
COS.1



COS.2

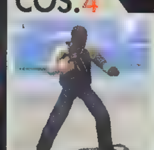


COS.3



サバイバルモードのシングルで20人以上勝ち抜く

COS.4



タイムアタックモードのタッグでヒトミをパートナーに、金賞（3分30秒以内にクリアー）を獲得

基本戦術

変幻自在のコンビネーションを駆使せよ！

コンビネーションはあくまで布石。本命はレイジングニーとハイカウンター投げだ。

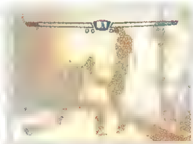
豊富な連繋でガードを揺さぶる

近距離ではクリティカル狙いのティー・ソーク・トロン(⇨Ⓟ)やティー・カウ・トロン(⇨Ⓚ)に加えて、ジャブ・ストレート(ⓅⓅ)、テッラーン・ストレート(⇩ⓀⓅ)始動の連繋がザックのメイン武器となる。テッ・ラーン（⇩Ⓚ)はカウンター、ハイカウンターでクリティカルが発生し、2発目まで連続でつながる。ここから狙いたいのはフェイクスピニングヒール(⇩ⓀⓅ⇦Ⓚ)。カウンター以上で反転のけぞりを誘発し、くり出す直前の足位置がハの字型だと背後やられになる。これはメビウスラッシュ(ⓅⓅⓅⓀ)も同様だ。テッ・ラーン、メビウスラッシュ3発目で足位置が変わる点、クリティカルゲージを振り切るとダウンになる点に注意。デビルズラッシュ(ⓅⓅ⇨ⓅⓅ)でそのまま浮かしを狙うのも手だ。

しゃがみダッシュから2択を迫る

中段が強力なザックだが、下段にもザックトルネード(⇩Ⓕ+Ⓚ)という使える技がある。ノーマルヒットでクリティカルが発生するので、小刻みな連繋の随所に織り交ぜていきたい。ヒット後はしゃがみダッシュで接近し、レイジングニー(⇧⇧Ⓚ)と投げ技で2択をかけるのがオススメだ。ティー・ソーク・トロンでクリティカルを維持することもできるので、これを加えることでハイカウンター投げも決まりやすくなるだろう。デビルズトルネード(ⓅⓅ⇨Ⓟ⇩Ⓚ)やビーストシフト(ⓅⓅⓀⓀⓀ⇩Ⓚ)などもこの技に連繋するので活用しよう。なお、しゃがみダッシュからの2択はこのときに限らず、有利な状況であればつねに有効だ。

TOPICS



⬆追撃はジャブかティー・ソーク・トロンで。

ティー・ソーク・ラッシュ(⇨⇨ⓅⓅ)、トリプルインパクト(⇩⇧⇨ⓅⓅⓅ)は、ガードされてもザックがさきに動ける。ティー・ソーク・トロンなどでカウンターを狙おう。ちなみに、ハードラッシュ(⇧⇧Ⓕ+Ⓟ)は壁を背にして決めると追撃可能。投げ技としては珍しい例だ。



➡背面のけぞりが発生したら、レイジングニーで浮かせて空中コンボへ。

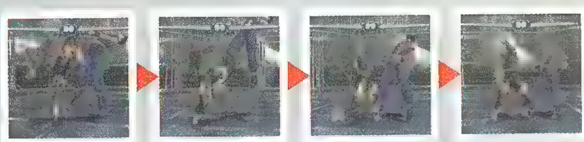


⬅ザックトルネードヒット後は、しゃがみダッシュからの2択を基本に。

オススメ連続技

❶、❸は軽・中量級に決まるコンボで、❶はダメージだけを考えるならデビルズラッシュをジャブ・ハイターンヒール(ⓅⓀⓀ)にしたほうが高くなる。❷、❹は対重量級用。❺はレイジングニーがノーマルヒットしたときのコンボで、重さに関係なく決めることが可能。

❶ レイジングニー(⇧⇧Ⓚ)→ティー・カウ・トロン(⇨Ⓚ)→デビルズラッシュ(ⓅⓅ⇨ⓅⓅ)



❷ レイジングニー(⇧⇧Ⓚ)→メビウスラッシュ(ⓅⓅⓅⓀ)
❸ リバースヒール(⇧Ⓚ)→ティー・カウ・トロン(⇨Ⓚ)→ガトリングニー(⇨ⓀⓀ)
❹ リバースヒール(⇧Ⓚ)→ジャブ・ハイターンヒール(ⓅⓀⓀ)
❺ レイジングニー(⇧⇧Ⓚ)→デビルズラッシュ(ⓅⓅ⇨ⓅⓅ)

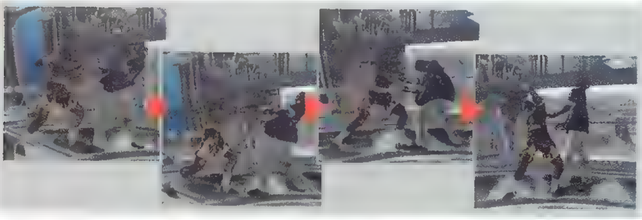
DEAD OR ALIVE 3

トリプルインパクト ⇩⇘⇨ⓅⓅⓅ(ⓅⓅⓅ)



ソーク・クラブ(⇩⇘⇨Ⓟ)始動の連繋。全段ヒット状況にかかわらずやられ状態は同じで、2発目まではクリティカルを誘発、3発目はホールド不能の崩れになる(シングルでは追撃不可)。3発目はガードされてもザックがさきに動ける。

デビルズラッシュ ⓅⓅ⇨ⓅⓅ(ⓅⓅⓅⓅ)



技後に背を向けてしまうものの、4発目の拾いやすさと浮かし直し能力の高さから、空中コンボの締め技、またはタッグコンボのつなぎ技として重宝する。地上ではバルカンエッジ(ⓅⓅ⇨Ⓟ)やデビルズトルネード(ⓅⓅ⇨Ⓟ⇩Ⓚ)が有効。

テッ・ラーン〜フェイクバズーカ ⇩ⓀⓅ⇦Ⓟ



テッ・ラーン(⇩Ⓚ)からはジャブ(Ⓟ)と同じ連繋を出せる。カウンター時にクリティカルを誘発できるのが強みだ。3発目は相手のガードを崩す効果があるが、確定技はない。また、2〜3発目のあいだに割り込まれるので多用は控えよう。

リバースヒール ⇧Ⓚ



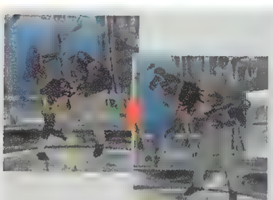
ノーマルヒットでクリティカル、カウンター以上で浮きが発生する上段キック。浮く高さはレイジングニーにはおよばないが、これまで上段浮かせ技だったライジングヒールキック(⇘Ⓚ)に比べればはるかに高威力のコンボを決められる。

レイジングニー ⇗⇗Ⓚ



クリティカル時に狙う本命となる中段の膝蹴り。壁際に追い込んだ状態でヒットしても相手が壁にぶつからないため、地形を気にせずコンボを叩き込めるのが長所。オーバーヘッドキック(⇗⇗ⓀⓀ)は相手を後方に吹き飛ばす効果がある。

ガトリングニー ⇨ⓀⓀ



二段膝蹴り。1発目のティー・カウ・トロン(⇨Ⓚ)はカウンター以上でクリティカルを誘発、1発止めでヒット確認するのが基本となる。空中の相手を低い位置で拾えるので、ガトリングニーはコンボの締めに使おう。

コザックキック Ⓟ+Ⓚ(⇧Ⓚ)



ジャンプして両足を左右に突き出す上段キック。足元をすかす性質があるが、モーションは大きめでほとんどの下段技に対して空振りしてしまい、使いどころが難しい。なお、背を向けた状態でも出すことができる。

インフェルノシフト ⇨ⓅⓀⓀⓀ⇩Ⓚ



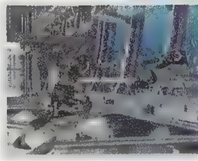
エルボートリプルミドル(⇨ⓅⓀⓀⓀ)からザックトルネード(⇩Ⓕ+Ⓚ)に派生する。インフェルノラッシュ(⇨ⓅⓀⓀⓀⓀ)と使い分ければいちおうは2択の形になるが、そこに至るまでが中段オンリーなのでやはりホールドされやすい。

ザックトルネード ⇩Ⓕ+Ⓚ(⇩Ⓚ)



ノーマルヒットでしゃがみクリティカルを誘発する下段技。ヒット後にクリティカルを維持できるのは、ローナックル(⇩Ⓟ)を除いて中段技に限られてしまうため、しゃがみダッシュからレイジングニーと投げ技で2択をかけるのも有効だ。

ワインドアップバズーカ ⇦Ⓟ+Ⓚ(⇦Ⓟ)



溜めが可能なガード崩し攻撃。ザックの硬直と間合いの関係で、相手のガードを崩しても連続ヒットする打撃はない。相手が回復なしの場合はレイジングニーやティー・ソーク・ラーン(⇨⇨Ⓟ)が決まる。ザックトルネード後と同様にしゃがみダッシュで接近するのがいい。

スライドボディブロー ⇧⇧Ⓟ/⇩⇩Ⓟ



画面手前、または奥に移動して中段のボディブローをくり出す。ヒット時はクリティカルを誘発する。相手の技にうまく合わせると背後からヒットし、レイジングニーなどが確定する。タッグモードではチェンジコマンドを入れ込んでおこう。

スライドスピンキック ⇧⇧Ⓚ/⇩⇩Ⓚ



画面手前、または奥に移動しながら下段の回転足払いをくり出す。ノーマルヒットでクリティカル誘発、カウンター以上で受け身不可の叩きつけダウンを奪える。自分の足位置に関係なく、相手の腹側に移動したほうが相手の技を避けやすい。

ダッキング ⇩Ⓟ+Ⓚ(⇩Ⓟ)



身をかがめて姿勢を低くする特殊行動技。動作中はしゃがみ状態で、上段攻撃をかわすことができる。この状態から中段のダッキングスマッシュ(⇩Ⓟ+ⓀⓅ)と投げ技のティー・カウ・コーン(ダッキング中にⒻ+Ⓟ)の2種の技が出せる。

ダッキングスマッシュ ⇩Ⓟ+ⓀⓅ(⇩ⓅⓅ)



ダッキングから派生する中段技。ノーマルヒットでクリティカル、カウンター以上で浮かせる効果がある。浮きの高さはリバースヒールと同程度。ほかにダッキング中には投げ技のティー・カウ・コーン(ダッキング中にⒻ+Ⓟ)が出せる。

ハードラッシュ ⇧⇧Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)/ジャンプ中にⒻ+Ⓟ



ボディブローと膝蹴りを決めてそのまま反転、「いらっしゃ〜い」のボイスとともに腕をぐるぐる回してパンチを叩き込む投げ技。ザックの背後方向に、相手を勢いよく吹き飛ばすことができる。壁際に追い詰められたときに使っていこう。

スプラッシュダンク ⇩⇧⇨Ⓕ+Ⓟ(⇨Ⓕ+Ⓟ)



相手の頭をつかんで地面にガンガン叩きつける上段投げ。ダメージは3回に分けて入り、3回目の叩きつけで相手を跳び越して位置を入れ替える。ザックの持つ投げ技のなかではもっともダメージが高いので、優先的に狙うようにしたい。

ザック技表

基本打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
ジャブ	Ⓟ	10	上
アッパー	⇘Ⓟ	20	中
ローナックル	⇩Ⓟ	5	下
ハイキック	Ⓚ	28	上
ミドルキック	⇘Ⓚ	20	中
テッ・ラーン	⇩Ⓚ	12	下

背後打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
ターンナックル	Ⓟ	13	上
ターンエルボー	⇩Ⓟ	20	中
ターンローナックル	⬇Ⓟ	10	下
ターンヒールキック	Ⓚ	30	上
ターンアッパーキック	⇘Ⓚ	28	中
ターンロースピンキック	⬇Ⓚ	30	下
ターンソーククラブ	⇦Ⓟ(Ⓟ)	28	上
ターンスピニングヒールキック	⇨Ⓚ(Ⓚ)	25	中

ジャンプ打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
リーブダウンブロー	前ジャンプ中Ⓟ	15	中
リーブサイドキック	前ジャンプ中Ⓚ	30	中
フォワードステップエルボー	前ジャンプ着地際Ⓟ	30	中
フォワードエルボーラッシュ	前ジャンプ着地際ⓅⓅ	20	中上
フォワードステップニー	前ジャンプ着地際Ⓚ	30	中
エアダウンブロー	振り向き上ジャンプ中Ⓟ	15	中
エアサイドキック	振り向き上ジャンプ中Ⓚ	30	中
ステップエルボー	振り向き上ジャンプ着地際Ⓟ	30	中
エルボーラッシュ	振り向き上ジャンプ着地際ⓅⓅ	20	中上
ステップニーキック	振り向き上ジャンプ着地際Ⓚ	30	中

起きあがり打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
通常起きハイキック	あおむけ敵足Ⓚ	20	中
通常起きローキック	あおむけ敵足⬇Ⓚ	20	下
ヘッドスプリング	あおむけ敵足Ⓕ+Ⓚ(Ⓚ)	0	中中
スプリングヒール	あおむけ敵足Ⓕ+Ⓚ・Ⓚ(ⓀⓀ)	18+25	中
通常起きハイキック	うつぶせ敵足Ⓚ	20	中
通常起きローキック	うつぶせ敵足⬇Ⓚ	20	下
通常起きハイキック	あおむけ敵頭Ⓚ	20	中
通常起きローキック	あおむけ敵頭⬇Ⓚ	20	下
通常起きハイキック	うつぶせ敵頭Ⓚ	20	中
通常起きローキック	うつぶせ敵頭⬇Ⓚ	20	下

固有打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
ヘルニードル	⇧Ⓟ	25	中
スラムナックル	⇦Ⓟ	22	上
ストライクナックル	⇦ⓅⓅ	28	上中
フェイクストライクナックル	⇦ⓅⓀ	0	中ー
ティー・ソーク・ボン	⇗Ⓟ	28	中
ティー・ソーク・ラーン	⇨⇨Ⓟ	25	中
ティー・ソーク・ラッシュ	⇨⇨ⓅⓅ	20	中上
デビルズアッパー	⇘⇘Ⓟ	20	中(背)
デビルズエルボー	⇘⇘ⓅⓅ	35	中上
ソーク・クラブ	⇩⇘⇨Ⓟ(Ⓟ)	28	上
ダブルインパクト	⇩⇘⇨ⓅⓅ(ⓅⓅ)	25	上中
トリプルインパクト	⇩⇘⇨ⓅⓅⓅ(ⓅⓅⓅ)	20	上中上
スピニングヒールキック	⇩⇘⇨ⓅⓀ(ⓅⓀ)	25	上中
ティー・ソーク・トロン	⇨Ⓟ	18	中
ダブルソーク	⇨ⓅⓅ	28	中中
エルボーミドルキック	⇨ⓅⓀ	10	中中
エルボーダブルミドル	⇨ⓅⓀⓀ	10	中(中中)
エルボートリプルミドル	⇨ⓅⓀⓀⓀ	10	中(中中中)
インフェルノラッシュ	⇨ⓅⓀⓀⓀⓀ	15	中(中中中)中
インフェルノシフト	⇨ⓅⓀⓀⓀ⇩Ⓚ	20	中(中中中)下
ライジングヒールキック	⇖Ⓚ	24	上
リバースヒール	⇧Ⓚ	26	上
ハーフスピンハイキック	⇦Ⓚ	28	上(背)
ハーフスピンソーククラブ	⇦ⓀⓅ	28	上上
ハーフスピンヒールキック	⇦ⓀⓀ	25	上中
ティー・カウ・トロン	⇨Ⓚ	25	中
ガトリングニー	⇨ⓀⓀ	25	中中
ヒートサンライズ	⇙Ⓚ	32	中
スプリングキック	⇙ⓀⓀ	40	中中
カウ・ロイ	⇨⇨Ⓚ	35	中
レイジングニー	⇘⇘Ⓚ	24	中
オーバーヘッドキック	⇘⇘ⓀⓀ	34	中中
ザックハリケーン	⇦⇨Ⓚ	38	上
タンブリンキック	⇦⇦Ⓚ	28	中
タンブリンヒール	⇦⇦ⓀⓀ	18+25	中中
ハンティングキック	⇩⇘⇨Ⓚ	30	上
ザックサイクロン	⇩⇘⇨ⓀⓀ	35	(上上)
スライドボディブロー	⇧⇧Ⓟ	26	中
	⇩⇩Ⓟ	26	中
スライドスピンキック	⇧⇧Ⓚ	22	下
	⇩⇩Ⓚ	22	下
スウェイブロー	⇙Ⓟ	12	上
ジャブ・ハイキック	ⓅⓀ	28	上上
ジャブ・ハイターンヒール	ⓅⓀⓀ	26	上上中
ジャブ・ハイターントリプル	ⓅⓀⓀⓀ	30	上上中上
ブーストラッシュ	ⓅⓀⓀⓀⓀ	32	上上中上中
ジャブ・ストレート	ⓅⓅ	11	(上上)
バルカンフレイム	ⓅⓅⓅ	28	(上上)上
メビウスラッシュ	ⓅⓅⓅⓀ	25	(上上)上中
バルカンミドルキック	ⓅⓅⓀ	10	(上上)中
バルカンダブルミドル	ⓅⓅⓀⓀ	10	(上上)(中中)
バルカントリプルミドル	ⓅⓅⓀⓀⓀ	10	(上上)(中中中)
マッドビースト	ⓅⓅⓀⓀⓀⓀⓀ	15	(上上)(中中中)中
ビーストシフト	ⓅⓅⓀⓀⓀ⇩Ⓚ	20	(上上)(中中中)下
バルカンローキック	ⓅⓅ⇩Ⓚ	10	(上上)下
バルカンダブルロー	ⓅⓅ⬇ⓀⓀ	10	(上上)(下下)
バルカントリプルロー	ⓅⓅ⬇ⓀⓀⓀ	10	(上上)(下下下)
マッドハウンド	ⓅⓅ⬇ⓀⓀⓀⓀ	15	(上上)(下下下)下
ハウンドシフト	ⓅⓅ⬇ⓀⓀⓀ⇘Ⓚ	32	(上上)(下下下)中
バルカンハンティング	ⓅⓅ⇨Ⓚ(ⓅⓅⓀ)	26	(上上)上
バルカンサイクロン	ⓅⓅ⇨ⓀⓀ(ⓅⓅⓀⓀ)	28	(上上)(上上)
バルカンニーキック	ⓅⓅ⇧Ⓚ	35	(上上)中
バルカンエッジ	ⓅⓅ⇨Ⓟ(ⓅⓅⓅ)	15	(上上)中

固有打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
ジェノサイドラッシュ	ⓅⓅ⇨ⓅⓀ(ⓅⓅ🅟Ⓚ)	25	(上上)中中(背)
デビルズトルネード	ⓅⓅ⇨Ⓟ⇩Ⓚ(ⓅⓅ🅟⇩Ⓚ)	20	(上上)中下
デビルズラッシュ	ⓅⓅ⇨ⓅⓅ(ⓅⓅ🅟Ⓟ)	20	(上上)中中(背)
バルカンフェイク	ⓅⓅ⇦	−	(上上)
フェイクバズーカ	ⓅⓅ⇦Ⓟ	45	(上上)中
フェイクスピニングヒール	ⓅⓅ⇦Ⓚ	25	(上上)中
ヘルスマッシュ	⬆ⓅⓅ	20	(中中)
ヘブンスマッシュ	⬆ⓅⓅⓅ	30	(中中)中
ハイターンヒールキック	ⓀⓀ	26	上中
ハイターントリプル	ⓀⓀⓀ	30	上中上
メフィストラッシュ	ⓀⓀⓀⓀ	32	上中上中
ダブルミドルキック	⬀ⓀⓀ	10	中中
トリプルミドルキック	⬀ⓀⓀⓀ	10	中(中中)
ミドルキックラッシュ	⬀ⓀⓀⓀⓀ	10	中(中中中)
デーモンラッシュ	⬀ⓀⓀⓀⓀⓀ	15	中(中中中)中
デーモンシフト	⬀ⓀⓀⓀⓀ⇩Ⓚ	20	中(中中中)下
ダブルローキック	⬇ⓀⓀ	10	下下
トリプルローキック	⬇ⓀⓀⓀ	10	下(下下)
ローキックラッシュ	⬇ⓀⓀⓀⓀ	10	下(下下下)
ベリアルラッシュ	⬇ⓀⓀⓀⓀⓀ	15	下(下下下)下
ベリアルシフト	⬇ⓀⓀⓀⓀ⬀Ⓚ	32	下(下下下)中
テッラーン・ストレート	⇩ⓀⓅ	11	下上
トリッキーミドルキック	⇩ⓀⓅⓀ	10	下上中
トリッキーダブルミドル	⇩ⓀⓅⓀⓀ	10	下上(中中)
トリッキートリプルミドル	⇩ⓀⓅⓀⓀⓀ	10	下上(中中中)
トリッキービースト	⇩ⓀⓅⓀⓀⓀⓀ	15	下上(中中中)中
フューリービースト	⇩ⓀⓅⓀⓀⓀ⇩Ⓚ	20	下上(中中中)下
トリッキーローキック	⇩ⓀⓅ⇩Ⓚ	10	下上下
トリッキーダブルロー	⇩ⓀⓅ⬇ⓀⓀ	10	下上(下下)
トリッキートリプルロー	⇩ⓀⓅ⬇ⓀⓀⓀ	10	下上(下下下)
トリッキーハウンド	⇩ⓀⓅ⬇ⓀⓀⓀⓀ	15	下上(下下下)下
フューリーハウンド	⇩ⓀⓅ⬇ⓀⓀⓀ⬀Ⓚ	32	下上(下下下)中
バルカンフレイム	⇩ⓀⓅⓅ	28	下上上
メビウスラッシュ	⇩ⓀⓅⓅⓀ	25	下上上中
バルカンハンティング	⇩ⓀⓅ⇨Ⓚ(⇩ⓀⓅ🅚)	26	下上上
バルカンサイクロン	⇩ⓀⓅ⇨ⓀⓀ(⇩ⓀⓅ🅚Ⓚ)	28	下上(上上)
バルカンニーキック	⇩ⓀⓅ⇧Ⓚ	35	下上中
バルカンエッジ	⇩ⓀⓅ⇨Ⓟ(⇩ⓀⓅ🅟)	15	下上中
ジェノサイドラッシュ	⇩ⓀⓅ⇨ⓅⓀ(⇩ⓀⓅ🅟Ⓚ)	25	下上中中(背)
デビルズトルネード	⇩ⓀⓅ⇨Ⓟ⇩Ⓚ(⇩ⓀⓅ🅟⇩Ⓚ)	20	下上中下
デビルズラッシュ	⇩ⓀⓅ⇨ⓅⓅ(⇩ⓀⓅ🅟Ⓟ)	20	下上中中(背)
バルカンフェイク	⇩ⓀⓅ⇦	−	下上
フェイクバズーカ	⇩ⓀⓅ⇦Ⓟ	45	下上中
フェイクスピニングヒール	⇩ⓀⓅ⇦Ⓚ	25	下上中
コザックキック	Ⓕ+Ⓚ(⬀🅚)	28	上
ブーメランヒールキック	Ⓕ+Ⓚ(🅚)	34	上
ザックトルネード	⇩Ⓕ+Ⓚ(⇩🅚)	20	下
スピニングミドルキック	⇨Ⓕ+Ⓚ(⇨🅚)	32	中
ヴァーチカルアックス	⇦Ⓕ+Ⓚ(⇦🅚)	25	中(背)
ダッキング	⇩Ⓟ+Ⓚ(⇩🅟)	0	−
ダッキングスマッシュ	⇩Ⓟ+ⓀⓅ(⇩🅟Ⓟ)	20	中
フライングニーキック	⇨Ⓟ+Ⓚ(⇨🅚)	25+25	中上
ワインドアップバズーカ	⇦Ⓟ+Ⓚ(⇦🅟)	50(74)	中(溜め可能)
ツイスターアッパー	⬁Ⓟ+Ⓚ(⬁🅟)	40	中
エアウォーク	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ(⇨🅟)	55	中
ロングバズーカ	⇩⬃⇦ⒻⓅ	45	中

ワイルドスロー	Ⓕ+Ⓟ	40	上段正面
スタナー	⇦Ⓕ+Ⓟ	45	上段正面
ゴッ・コー・ティー・カウ	⇦⇦Ⓕ+Ⓟ(⇦🅕+🅟)	10+10+30	上段正面
ナイトメアスタンド	壁際で⇨⇦Ⓕ+Ⓟ(⇦🅕+🅟)	15+15+30	壁
ハードラッシュ	⇧⬁Ⓕ+Ⓟ(🅕+🅟)	12+12+38	上段正面
	ジャンプ中にⒻ+Ⓟ	12+12+38	上段正面
スプラッシュダンク	⇩⬂⇨Ⓕ+Ⓟ(⇨🅕+🅟)	15+15+35	上段正面
フライボーディング	壁際で⇩⬂⇨Ⓕ+Ⓟ(⇨🅕+🅟)	30+10+10+10+10	壁
ティー・カウ・コーン	ダッキング中にⒻ+Ⓟ	35	上段正面
ネックハンティング	敵背後からⒻ+Ⓟ	55	上段背後
バイオレンスビート	敵背後から⇦Ⓕ+Ⓟ(🅕+🅟)	12+12+12+25	上段背後
	敵背後からジャンプ中にⒻ+Ⓟ	12+12+12+25	上段背後
ビーストファング	敵しゃがみ時に⇩Ⓕ+Ⓟ	57	下段正面
	敵しゃがみ時にジャンプ中に⇩Ⓕ+Ⓟ	57	下段正面
ハートブレイカー	敵しゃがみ時に⬀Ⓕ+Ⓟ(⇩🅕+🅟)	60	下段正面
リバースビーストファング	敵しゃがみ時に背後から⇩Ⓕ+Ⓟ	63	下段背後
	敵しゃがみ時に背後からジャンプ中に⇩Ⓕ+Ⓟ	63	下段背後

ホールド技

技名	コマンド	ダメージ	属性
オクトパスブロー	敵上段Ⓟに対して⇩Ⓕ	13+15+15	上段Ⓟ
スラッシュエルボー	敵上段Ⓚに対して⇩Ⓕ	13+15+15	上段Ⓚ
クロスバズーカ	敵中段Ⓟに対して⇦Ⓕ	43	中段Ⓟ
ヒールエッジ	敵中段Ⓚに対して⇦Ⓕ	20+23	中段Ⓚ
ファンキーエルボー	敵下段Ⓟに対して⬃Ⓕ	43	下段Ⓟ
ダストスタンプ	敵下段Ⓚに対して⬃Ⓕ	43	下段Ⓚ
エアダンク	敵ジャンプⓅに対して⇦Ⓕ	43	ジャンプⓅ

ダウン攻撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
フットスタンプ	⇧Ⓟ+Ⓚ(⇧Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ)	20	
ステッピングウェイブ	⇧Ⓟ+Ⓚ・⇦⇦Ⓟ+Ⓚ(⇧Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ・Ⓟ)	0	
ワイルドヒール	⇦Ⓚ	10	

特殊行動技

技名	コマンド	ダメージ	属性
アピール:ウェイブ	⇨⇦⇦Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	0	
アピール:「オー・マイ・ガッ!」	⇩⇩Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	0	
フェイクロール	⇧⇦⇦Ⓕ	0	
ダッキング	⇩Ⓟ+Ⓚ(⇩🅟)	0	

タッグ協力技

技名	パートナー	コマンド	ダメージ	属性
ウインドシュート	ヒトミ	Ⓕ+Ⓟ	15+15+15+15+10	上段正面
マッドシェイキング	レオン、バイマン	Ⓕ+Ⓟ	70	上段正面
ステップボードSW	ティナ	Ⓕ+Ⓟ	30+40	上段正面
ハンティングミサイルキック	ティナ	⇦Ⓕ+Ⓟ	50	上段正面
グラビティドロップ	バース	Ⓕ+Ⓟ	70	上段正面
ニーファングカタパルト	レイファン	Ⓕ+Ⓟ	40+15+15	上段正面
ダムバスター	ハヤブサ	Ⓕ+Ⓟ	70	上段正面
ファンキーエルボー	上記以外	パートナーがⒻ+Ⓟ	58	上段正面

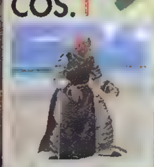
ゲン・フー

伝説の剛拳

性　別	男
国　籍	中国
流　派	心意六合拳
年　齢	65歳
体　格	170cm　78kg B96　W102　H99
血液型	A型
誕生日	1月5日
職　業	古書店主
好　物	麻婆豆腐
趣　味	水墨画

GEN FU

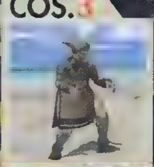
COS.1



COS.2



COS.3



タイムアタックモード [illegible]

難病に冒された孫娘メイリンの治療費を手に入れるため、DOAに出場したゲン・フー。
そのおかげで、メイリンの容体はじょじょに快方に向かっていた。
しかし、彼女が完全に回復するためには最後の大手術を行う必要があり、その手術にはさらに莫大な費用が必要だった。
孫娘の命を救うため、ゲン・フーは三度立ち上がる。

基本戦術

近づいて空中コンボ これぞゲン・フーの真骨頂！

近距離の密着戦でこそ、真価を発揮する打撃タイプのキャラ。密着することを考えよう。

打撃技の鬼となれ！

高性能な各種の中段攻撃でクリティカルを誘発させ、浮かせ技からの空中コンボでダメージを稼ぐのがゲン・フーの基本スタイル。この際に主軸として使っていく攻撃は、丹鳳朝陽(⇘Ⓟ)と挑領(⬊Ⓟ)、盤肘(⇨Ⓟ)始動の連繫技だ。その中でも丹鳳朝陽は、密着戦の要ともいえるクリティカル誘発技。盤肘からも出すことが可能で、ガードされた場合でも虎蹲山(⇘ⓅⓅ)へと連繫させれば、攻撃の優先権を維持し続けられる。これに対して挑領は、おもに浮かせ技として使っていく攻撃。立ち状態からも⇘⬊Ⓟで出せるが崩捶(⇩Ⓟ)や虎蹲山など、攻撃後にしゃがみ状態となる攻撃から連繫させる場合以外は、熊歩挑掌(⇘Ⓟ+Ⓚ)のほうが使いやすい。これらの攻撃で相手が立ちガードを意識し始めたら、要所で投げ技を決めていく。

さて、上記の中段攻撃が届かない中間距離では、弾腿(⇘Ⓚ)や双蛇掌(Ⓟ+Ⓚ)といった連繫始動技からの択一に加えて、リーチの長い熊歩挑掌が主軸。なかでも旋龍把(⇘ⓀⓅⓅ)と熊歩挑掌は、ガード後も攻撃を継続可能なので使わない手はない。

投げ技の使い分け

ガード後の反撃や、相手の立ちガードを崩す手段のひとつである投げ技。ゲン・フーの場合、空中コンボを入れられる雲閉日月把(⇩⇘⇨Ⓕ+Ⓟ)が基本となる。とはいえ、壁際に相手を追い込んだ状況なら話は別。この状況で雲閉日月把を入力すると龍腰(壁際で⇩⇘⇨Ⓕ+Ⓟ)が出てしまうからだ。投げ後に中段打撃と投げ技で2択を迫れる硬開三皇鎖(⇩⇙⇦Ⓕ+Ⓟ)を使っていこう。

TOPICS

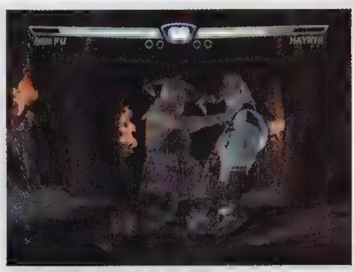


⬆ホールド後は、お互いの位置が入れ替わるぞ。

ダメージが入らない代わり、虎抱頭(⇙Ⓟ)やとう掌(⇧Ⓟ)などのクリティカル誘発技が確定ヒットする上・中段の特殊ホールド。タイミングさえ気をつければ上・中段判定の両方が取れるので、その成功率はかなり高い。先行入力が効く追い討ちのタイミングを覚えて、実戦に投入しよう。



➡丹鳳朝陽は中段キックやしゃがみパンチすら避ける。積極的に使おう。



⬅硬開三皇鎖後は、投げ技と打撃の2択を相手に迫っていくことが可能。

オススメ連続技

❶は雲閉日月把からの軽量級コンボで、中量級にはとう掌を省略。❷、❺は重量級用。壁際近くで投げた場合は❸を使っていく。❹は軽・中量級用だが、中量級を挑領＆熊歩挑掌(⇘Ⓟ+Ⓚ)で浮かせた場合のみ、足位置で入らない(挑領は平行、熊歩挑掌はハの字で可能)。

❶雲閉日月把(⇩⇘⇨Ⓕ+Ⓟ)→とう掌(⇧Ⓟ)→鶏腿(➡Ⓚ)→盤鳳鵠形(⇨ⓅⓅⓅ+Ⓚ)



❷雲閉日月把(⇩⇘⇨Ⓕ+Ⓟ)→鶏腿(➡Ⓚ)→鷂子裁肩(⇩Ⓟ+ⓀⓅ)
❸雲閉日月把(⇩⇘⇨Ⓕ+Ⓟ)→とう掌(⇧Ⓟ)→旋龍把(⇘ⓀⓅⓅ)
❹とう掌(⇧Ⓟ)or挑領(⬊Ⓟ)→鶏腿(➡Ⓚ)→盤鳳鵠形(⇨ⓅⓅⓅ+Ⓚ)
❺とう掌(⇧Ⓟ)or挑領(⬊Ⓟ)→盤鳳鵠形(⇨ⓅⓅⓅ+Ⓚ)

丹鳳朝陽　⇙Ⓟ



近距離の要となる中段攻撃で、カウンター時はクリティカルを誘発。攻撃時の姿勢が低く、相手の上・中段攻撃に加えて、足位置とタイミングによっては、しゃがみパンチすら潜ることも。〜・虎蹲山（⇙ⓅⓅ）まで出せば反撃も受けない。

挑領　⬋Ⓟ



しゃがみ状態から出せる中段技。ノーマルヒット時にクリティカル誘発、カウンター時だと相手を浮かせることが可能。上段避け性能を持っているうえに硬直が短いため、ほとんど反撃を受けない。立ち状態からは、す速く出すことができない。

盤鳳鶴形　⇨ⓅⓅⓅ+Ⓚ（⇨ⓅⓅ🅟）



丹鳳朝陽と並び、近距離の要となる盤肘（⇨Ⓟ）からの派生連撃。1発目の盤肘はカウンター時にクリティカルを誘発可能で、3発目はガード崩し性能に加えて攻撃避け性能もある。地上の立ち回りでは、2発止めorディレイ入力を使っていこう。

とう掌　⇧Ⓟ



空中コンボのつなぎで活躍する上段攻撃。順歩捶（Ⓟ）から派生する一連の連撃技につなげることも可能だが、空中コンボで使う場合は単発止めが基本。キャラ重量に合わせて、盤鳳鶏形や鶴子裁肩（⇩Ⓟ+ⓀⓅ）などで締めること。

白蛇翻捶　⇘Ⓟ



カウンター時にクリティカルを誘発する下段攻撃。ノーマル時はしゃがみ投げが反撃として入ってしまうが、相手の連撃に対してのカウンター狙いや、スリップ地形のフィールドでは効果を発揮。クリティカル後は、挑領などで追い討ちが可能。

蛇抖身　Ⓟ+ⓀⓅⓅ（🅟ⓅⓅ）



双蛇掌（Ⓟ+Ⓚ）からの派生連撃。1・2発目はノーマル時にクリティカルを誘発可能で、2・3発目ガード後はほとんど反撃を受けない。立ち合いでは、ディレイ入力or2発止めからの択一が基本。派生技の龍形擱横（Ⓟ+Ⓚ⇨Ⓟ）は浮かせとなる。

熊歩挑掌　⇙Ⓟ+Ⓚ（⇙🅟）



立ち状態から出せる挑領の強化版。ほぼ同等の基本性能で、リーチが長くてダメージが若干高い代わりに、挑領に比べると攻撃発生が若干遅い。その決定的な違いはガード後の状況で、こちらはガードされてもゲン・フー側が有利となる。

白虎双把　⇦Ⓟ+Ⓚ（⇦🅟）



ガード崩し性能を持った中段判定の掌底。コマンド入力時にボタンを押し続けることで、溜めを作れる。この溜め時間によって、ヒット時のダメージが最大90までアップする。ガード崩し中は、クリティカル扱いで熊歩挑掌が間に合う。

旋龍把　⬁ⓀⓅⓅ



盤肘や丹鳳朝陽が届かない間合いで使う連繋技。1・2発目はノーマル時でもクリティカルを誘発するため、基本的に2発止めで使っていく。とはいえ、3発目の上段もガード後はゲン・フーが有利な状況となるので、出し切りも使っていい。

七寸腿・烏牛擺頭/前掃腿　⬀ⓀⓅ/⬋ⓀⓀ



カウンター時にクリティカルを誘発するリーチの短い七寸腿から、相手を吹き飛ばす効果を持つ烏牛擺頭への連繋技。烏牛擺頭は壁際以外であれば、ガード後も間合いが離れるために反撃を受けづらい。七寸腿・前掃腿は下・下段の連繋となる。

双飛脚　Ⓕ+Ⓚ(⇧Ⓚ)



ノーマルヒットでクリティカルを誘発、カウンターヒットだと浮かせられる上段判定の蹴り技。上段判定の浮かせ技としてはダメージ効率のいい技だが、浮きの高さが若干低いため空中コンボが入りづらい。反撃も受けやすいので多用は禁物。

前掃腿　⇩Ⓕ+Ⓚ(⇩Ⓚ)



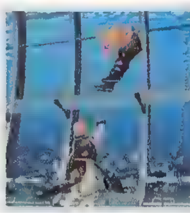
ノーマルヒットでクリティカルを誘発できるリーチの長い下段技。攻撃判定の発生が遅めなために潰されやすく、追い討ちが間に合わない(シングル時)。相手が中段攻撃を警戒して立ちガードを固めているようなら、ガード崩しとして使える。

採手/ろう手　敵上中段ⓅⓀに対して⇦⬃Ⓕ



上・中段判定の両属性に対応した、パンチ&キックをすべて取ることができる特殊ホールド技。特殊ホールドの例に漏れずダメージこそ一切入らないが、相手の攻撃をいなして崩すことが可能。ホールド後は、虎抱頭(⬃Ⓟ)などを確定追い討ちとして入れられる。

雲閉日月把/雲閉落捕　⇩⬀⇨Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)～Ⓕ+Ⓟ



投げ本来のダメージに加えて、空中へと投げ上げた相手に空中コンボを決めることが可能な投げ技。このため、ダメージ量はゲン・フーの持つ投げの中で最大を誇る。派生投げの雲閉落捕は、落下地点で相手キャッチ後、順歩捶(Ⓟ)などがいちおうは確定ヒットする。

狸猫上樹　敵しゃがみ時に⬀Ⓕ+Ⓟ(⇩Ⓕ+Ⓟ)/ジャンプ中⇩Ⓕ+Ⓟ



投げのダメージでこそ馬鉄頭(相手しゃがみ時⇩Ⓕ+Ⓟ)に劣っているが、投げを決めたあとも有利で追い討ちを狙うことが可能。この際に狙っていく技は烏牛擺頭(⬀⇨Ⓟ)。厳密にいえば確定ではないが、かなり実戦的な追い討ちだといえる。

硬開三皇鎖　⇩⬀⇦Ⓕ+Ⓟ(⇦Ⓕ+Ⓟ)



投げを決めたあとに相手がダウンせず、ゲン・フー側がさきに動ける有利な状況で、攻めを継続できる投げ技。狸猫上樹とは違って、直接的な追い討ちこそ狙っていけないが、再度の投げ技or弾腿(⬁Ⓚ)などで一方的な2択を迫っていくことができる。

ゲン・フー技表

基本打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
順歩捶	Ⓟ	10	上
丹鳳朝陽	⬂Ⓟ	20	中
前捶	⬃Ⓟ	5	下
高弾腿	Ⓚ	30	上
弾腿	⬂Ⓚ	25	中
斧刃脚	⇩Ⓚ	12	下

背後打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
転身崩捶	Ⓟ	13	上
転身挑領	⇩Ⓟ	17	中
転身下崩捶	⬇Ⓟ	11	下
転身蹴腿	Ⓚ	30	上
後蹴腿	⬂Ⓚ	27	中
転身下とう脚	⬇Ⓚ	25	下
背勢盤肘	⇨Ⓟ	18	中
盤肘・丹鳳朝陽	⇨ⓅⓅ	18	中中
盤肘・丹鳳朝陽・虎蹲山	⇨ⓅⓅⓅ	20	中中中
盤鳳鷂形	⇨ⓅⓅⓅ+Ⓚ(⇨ⓅⓅ🅟)	40	中中中
背勢烏牛擺頭	Ⓟ+Ⓚ(🅟)	50	中

ジャンプ打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
中空上歩捶	前ジャンプ中Ⓟ	15	中
中空とう脚	前ジャンプ中Ⓚ	30	中
飛躍掲把	前ジャンプ着地際Ⓟ	30	上
飛躍掃腿	前ジャンプ着地際Ⓚ	25	下
中空順歩捶	振り向き上ジャンプ中Ⓟ	15	中
中空落とう脚	振り向き上ジャンプ中Ⓚ	30	中
跳躍掲把	振り向き上ジャンプ着地際Ⓟ	30	上
跳躍掃腿	振り向き上ジャンプ着地際Ⓟ	25	下

通常起きハイキック	あおむけ敵足Ⓚ	20	中
通常起きローキック	あおむけ敵足⬇Ⓚ	20	下
通常起きハイキック	うつぶせ敵足Ⓚ	20	中
通常起きローキック	うつぶせ敵足⬇Ⓚ	20	下
通常起きハイキック	あおむけ敵頭Ⓚ	20	中
通常起きローキック	あおむけ敵頭⬇Ⓚ	20	下
通常起きハイキック	うつぶせ敵頭Ⓚ	20	中
通常起きローキック	うつぶせ敵頭⬇Ⓚ	20	下

固有打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
とう掌	⇧Ⓟ	16	上
連捶	ⓅⓅ	12	(上上)
連捶単把	ⓅⓅⓅ	25	(上上)中
白蛇連捶	ⓅⓅ⇩Ⓟ	20	(上上)下
連捶前掃腿	ⓅⓅ⇩Ⓚ	25	(上上)下
丹鳳朝陽・虎蹲山	⬀ⓅⓅ	22	中中
虎抱頭	⬃Ⓟ	26	上
盤肘	⇨Ⓟ	18	中
盤肘・丹鳳朝陽	⇨ⓅⓅ	18	中中
盤肘・丹鳳朝陽・虎蹲山	⇨ⓅⓅⓅ	20	中中中
盤鳳鷂形	⇨ⓅⓅⓅ+Ⓚ(⇨ⓅⓅ🅟)	40	中中中
懐抱頑石	⇦Ⓟ	22	中
懐抱頑石・鷹捉把	⇦ⓅⓅ	30	中中
懐抱頑石・双推把	⇦Ⓟ⇨Ⓟ(⇦Ⓟ🅟)	16	(中中)
懐抱頑石・双推把・双把	⇦Ⓟ⇨ⓅⓅ(⇦Ⓟ🅟Ⓟ)	30	(中中)中
挑領	⬉Ⓟ	24	中
単把	⬂⇨Ⓟ	25	中
虎蹲山	⬁⬁Ⓟ	22	中
箭疾歩	⇩⬁⇨ⓅⓅ	28	中
横打	⇩⬁⇨Ⓟ	20	中
横襲虎爪把	⇩⬁⇨ⓅⓅ	42	中中
六合裏崩捶	⇦⇦Ⓟ	32	中(背)
虎撲把	⇩⬀⇦Ⓟ	25	中
鷹捉把	⇨⇦Ⓟ	30	中
烏牛擺頭	⬀⇨Ⓟ	50	中
鷂形	⇧⇧Ⓟ	40	中
[illegible]	⇩⇩Ⓟ	40	中
白蛇翻捶	⬀Ⓟ	20	下
双蛇掌	Ⓟ+Ⓚ(🅟)	22	中
蛇捶	Ⓟ+ⓀⓅ(🅟Ⓟ)	20	中上
蛇抖身	Ⓟ+ⓀⓅⓅ(🅟ⓅⓅ)	30	中上中
龍形攔横	Ⓟ+Ⓚ⇨Ⓟ(🅟🅟)	16	中中
双把	⇨Ⓟ+Ⓚ(⇨🅟)	42	中
斬捶	⇩Ⓟ+Ⓚ(⇩🅟)	15/30	上・中
鷂子栽肩	⇩Ⓟ+ⓀⓅ(⇩🅟Ⓟ)	30	上・中 中
熊歩挑掌	⬁Ⓟ+Ⓚ(⬁🅟)	26	中
掲把	⬁Ⓟ+Ⓚ(⬀🅟)	30	上
白虎双把	⇨Ⓟ+Ⓚ(⇦🅟)	50	中(溜め可能)
蛇出洞	⇦ⓀⓅ	25	中中
旋龍把	⬂ⓀⓅⓅ	40	中中上
鶏腿	➡Ⓚ(⬂🅚)	25	中
鶏腿・半旋風	➡ⓀⓀ(⇨🅚Ⓚ)	30	中中
七寸腿	⬂Ⓚ	15	下
七寸腿・烏牛擺頭	⬂ⓀⓅ	40	下中
七寸腿・前掃腿	⬊ⓀⓀ	25	下下
半旋風	⬂Ⓚ	30	中
旋風脚	⬁Ⓚ(🅚)	40	上
旋風前掃腿	⬁ⓀⓀ(🅚Ⓚ)	25	上下
転身後蹴腿	⬃Ⓚ	35	中
側たん脚	⇨Ⓚ	24	上
双飛脚	Ⓕ+Ⓚ(⬁🅚)	28	上
前掃腿	⇩Ⓕ+Ⓚ(⇩🅚)	25	上

十字裹横	Ⓕ+Ⓟ	40	上段正面
心意把	⇦Ⓕ+Ⓟ	45	上段正面
	ジャンプ中にⒻ+Ⓟ	45	上段正面
龍腰	壁際で⇦Ⓕ+Ⓟ	15+40	壁
	壁際で[illegible]Ⓕ+Ⓟ(🅕+🅟)	15+40	壁
しゅう腿	⇨Ⓕ+Ⓟ	48	上段正面
龍尾旋天靠	壁際で⇨Ⓕ+Ⓟ	20+38	壁
捲地風	⇨⇨Ⓕ+Ⓟ(⇨🅕+🅟)	50	上段正面
猴形	捲地風中にⒻ+Ⓟ	20	派生
硬開三皇鎖	⇩⬀⇦Ⓕ+Ⓟ(⇦🅕+🅟)	17+17+17	上段正面
雲閉日月把	⇩⬁⇨Ⓕ+Ⓟ(🅕+🅟)	35+15	上段正面

DEAD OR ALIVE 3

	技名	コマンド	ダメージ	属性
	雲閉落捕	雲閉日月把中にⒻ+Ⓟ	0	上段正面
	中空落捕	浮かせた敵にⒻ+Ⓟ	0	空中
	虎擺尾	敵背後からⒻ+Ⓟ	55	上段背後
	側障靠	敵背後から⇨Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	60	上段背後
		敵背後からジャンプ中にⒻ+Ⓟ	60	上段背後
	馬鉄頭	敵しゃがみ時に⇩Ⓕ+Ⓟ	20+36	下段正面
	狸猫上樹	敵しゃがみ時に⇧Ⓕ+Ⓟ(⇩Ⓕ+Ⓟ)	15+15+20	下段正面
		敵しゃがみ時にジャンプ中に⇩Ⓕ+Ⓟ	15+15+20	下段正面
	十字大劈	敵しゃがみ時に背後から⇩Ⓕ+Ⓟ	62	下段背後
		敵しゃがみ時に背後からジャンプ中に⇩Ⓕ+Ⓟ	62	下段背後

	技名	コマンド	ダメージ	属性
ホールド技	泰山崩捶	敵上段Ⓟに対して⇩Ⓕ	45	上段Ⓟ
	鷹捉転把	敵上段Ⓚに対して⇩Ⓕ	45	上段Ⓚ
	龍形	敵中段Ⓟに対して⇦Ⓕ	8+8+29	中段Ⓟ
	龍闘膀	敵中段Ⓚに対して⇦Ⓕ	45	中段Ⓚ
	天山崩捶	敵下段Ⓟに対して⇧Ⓕ	45	下段Ⓟ
	大槍	敵下段Ⓚに対して⇧Ⓕ	45	下段Ⓚ
	採手	敵上中段Ⓟに対して⇦⇩Ⓕ	0	上中段Ⓟ
	ろう手	敵上中段Ⓚに対して⇦⇩Ⓕ	0	上中段Ⓚ
	掛手	敵下段Ⓟに対して⇦⇧Ⓕ	0	下段Ⓟ
	勾掛	敵下段Ⓚに対して⇦⇧Ⓕ	0	下段Ⓚ
	鷂子翻身	敵ジャンプⓅに対して⇦Ⓕ	45	ジャンプⓅ

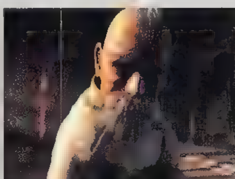
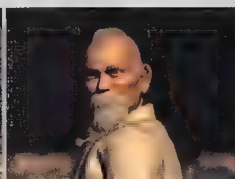
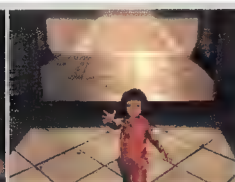
	技名	コマンド	ダメージ	属性
ダウン攻撃技	落蹴撃	P+K(F+P+K)	18	
	地とう掌	⇩Ⓟ	10	

	技名	コマンド	ダメージ	属性
特殊行動技	アピール：盤落地	F+P+K	0	
	アピール：天勢把	COS. 2時のみ⇩⇩Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	0	
	箭歩	F	0	
	側転	⇩Ⓟ	0	

	技名	パートナー	コマンド	ダメージ	属性
タッグ協力技	七星落腿	ブラッド・ウォン	F+P	30+40	上段正面
	双鳳當撃把	エレナ	Ⓕ+Ⓟ	10+20+20+20	上段正面
	雲閉鷹撃	かすみ、あやね	Ⓕ+Ⓟ	40+30	上段正面
	虎撲滑蹴撃	ザック	Ⓕ+Ⓟ	30+10+10+10+10	上段正面
	心意鷹天槍	レイファン	Ⓕ+Ⓟ	20+50	上段正面
	心意鷹天蹴	レイファン	壁際でⒻ+Ⓟ	20+30+30	壁
	火技雅	ハヤブサ	Ⓕ+Ⓟ	70	上段正面
	心意合猛撃	レオン、バイマン	Ⓕ+Ⓟ	70	上段正面
	心意迎背捉	ティナ	Ⓕ+Ⓟ	30+30	上段正面
	ダブルブレイク	ティナ	心意迎背捉中にⒻ+Ⓟ	20	派生
	雲閉日月把	上記以外	パートナーがⒻ+Ⓟ	35+15	上段正面

ゲン・フー エンディングムービー

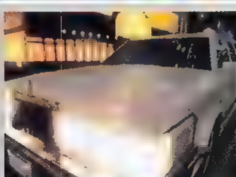
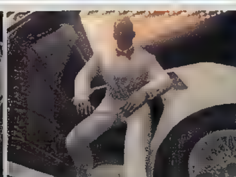
孫娘の手術費用のために出場したゲン・フー。駆け寄る元気な孫娘を見れば、結果が見えてくるかな？

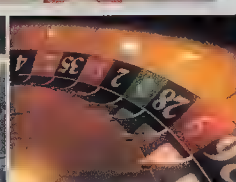



ザック エンディングムービー

賞金を抱えてラスベガスで豪遊！ もちろんつねに1点張りだ。果たしてルーレットはどこに止まる？





ブラッド・ウォン

酔拳の達人

性別	男
国籍	中国
流派	酔八仙拳
年齢	30歳
体格	182cm 76kg B115 W80 H91
血液型	O型
誕生日	9月10日
職業	無職（失業中）
好物	酒
趣味	囲碁、胡弓

BRAD WONG

酔拳の師匠、酔老師は言った。
「幻の酒を取ってこい。その名を「幻羅」という」
幻羅とは――？ それは謎かけのような言葉だった。
ブラッド・ウォンは「幻羅」を求めて旅に出た。
求めるままに流れて一年。とある格闘大会にたどり着く。

COS.1



COS.2



COS.3



[illegible]ルモードの[illegible]

基本戦術

予測不能な動きから、渾身の一撃を叩き込め!!

豊富な下段攻撃と寝た状態からの2択が強力。密着戦をいかにやり過ごすかが課題だ。

下段を軸に連繋を構築

クリティカルも誘発可能な下段攻撃を活かせる間合いは、スタート直後ぐらいの中間距離。旋身月牙(⇨ⓅⓅ)や双拍(⇨⇨ⓅⓅ)の中段連繋技を牽制に使い、後掃腿(⬇Ⓕ+Ⓚ)でガードに揺さぶりをかける。前者の旋身月牙と双拍は、どちらもガード後に確定反撃を受けないので、中～遠距離で撃ち切ってしまってオーケー。相手の立ちガードが目立ち始めたら、1発止めから積極的に投げ技も狙っていきたい。後者の後掃腿からは、寝た状態へ移行するのが基本だが、ガード後にしゃがみ投げをされたら、立ち状態との使い分けを意識すること。後掃腿が届かない遠距離では、穿腿坐地(⇨⇨Ⓚ)を後掃腿の代わりに使っていこう。

さて、後掃腿の出がかりを潰されやすい近距離では、盤掃腿(⇧Ⓚ)始動の連撃技と単腿蹲・湘子吹笛(⇩ⓀⓅ)が下段の主軸。とくに盤掃腿は、密着戦で有効な上段と中段の肘攻撃を避けられる下段攻撃で、連掃腿(⬆ⓀⓀ)と連環后跳双てき(⇧ⓀⓀ)から中・下段の2択を迫れるのが強み。これ以外では、上段避け性能を持つ后弯仰飲酒勢(⇦Ⓟ)や抖腕(⬅Ⓟ)、退歩月牙叉手(⇦Ⓟ+Ⓚ)も有効な攻撃だが、信頼度は低いので多用はしないこと。

寝た状態からの選択

向後倒(⇩Ⓟ+Ⓚ)以外にも、さまざまな攻撃から移行可能な上段を避ける寝た状態。この状態からは、伏身擺腿(敵足側Ⓚ)と伏身撲虎(敵足側Ⓕ+Ⓚ)の中・下段2択が主軸。滚剪腿(敵足側Ⓕ+Ⓟ)は打撃技の出がかりも投げられるので、ダウン状態からの涅槃転身(ダウン中にⓅ+Ⓚ)後などに狙える。

TOPICS


⬆寝た状態⇦で後転して距離を離してもいい。

寝た状態には、相手足側と相手頭側の2種類あるが、おもに使っていくのは相手足側の寝た状態。相手が頭側にいる場合も似た性質の攻撃を出せるが、全般的に発生が遅く硬直も長い。また、相手足側に比べると中段攻撃に当たりやすいので、鯉魚延(Ⓕ+Ⓚ)などで位置を入れ換えること。


➡肘を避けられる優秀な下段技。盤掃腿は牽制技のガード後も使える。


⬅ダウン投げを持たないキャラ相手なら、受け身を取らず寝攻めもあり。

オススメ連続技

❶は寝た状態からの基本コンボ。軽量級には前てき・連挑腕(⇧ⓀⓅⓅ)→単腿蹲・旋風脚。しゃがみクリティカル時のみ、中量級にも入る。❷、❹は対重量級の安定コンボ。❸、❺は背中向けを組み入れた軽・中量級コンボ。❸が基本形で、❺は浮かせ技限定。

❶ 伏身擺腿(寝た状態で敵足側Ⓚ)→前てき・挑腕(⇧ⓀⓅ)→単腿蹲・旋風脚(⇩ⓀⓀ)



❷ 伏身擺腿(寝た状態で敵足側Ⓚ)→双拍(⇨⇨ⓅⓅ)
❸ 括面腿(ⓅⓀ⬅)→鉤手(Ⓟ+Ⓚ)→前掃腿(⬈ⓀⓀⓀ)
❹ 仰飲酒挑腕(⇦ⓅⓅ)→鉤手(Ⓟ+Ⓚ)→前てき・連挑腕(⇧ⓀⓅⓅ)
❺ 仰飲酒挑腕(⇦ⓅⓅ)→連撃単腿蹲(背向け中に⇨Ⓚ)→背勢双拍(背向け中に⇨⇨ⓅⓅ)

跌叉　ⓅⓅ⇩Ⓚ



月牙連繋(ⓅⓅ)から下段蹴りをくり出す、密着戦における要となる連繋技。3発目はヒットした状況に関係なくクリティカルを誘発可能。ガードされても少ないリスクで寝た状態へ移行できる連繋・倒身弾腿(ⓅⓅ⇧Ⓚ)とあわせて使っていこう。

括面腿　ⓅⓀ



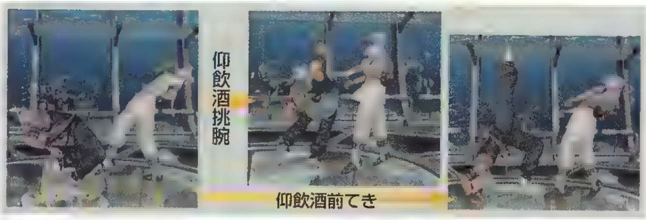
カウンターヒットで相手を浮かすことができる貴重な上段攻撃。2発目はノーマルヒットでクリティカルも誘発可能だが、カウンター時であっても連続ヒットしない。このため、クリティカル誘発後の浮かせ技として選択肢に加えていく。

抖腕　⬈Ⓟ



しゃがみダッシュからの上段避け性能を持つ中段攻撃。ノーマル時でクリティカルを誘発、カウンター時は相手を浮かせることができ、近距離で使える攻撃のひとつ。ガード後は投げ反撃が間に合うので、弓歩頭打(⬈ⓅⓅ)でフォローする。

仰飲酒挑腕/仰飲酒前てき　⇦ⓅⓅ/⇦ⓅⓀ



上段を避ける后弯仰飲酒勢(⇦Ⓟ)からの派生技で、ノーマル時はクリティカル誘発、カウンター時は相手を浮かせられる。ただし、攻撃後は背向け状態へ移行するため、ガード後は反撃確定。仰飲酒前てきは、タッグ時に活躍する攻撃。

前掃腿　⬈ⓀⓀⓀ



盤掃腿(⇧Ⓚ)から派生する下段連繋。1、2発目はカウンター時のみ、3発目はノーマル時でもクリティカルを誘発。連繋止めをしたポイントでガードされると上段投げが確定反撃となるが、⬇入力で寝状態へ移行することで回避が可能に。

単腿蹲・湘子吹笛　⇩ⓀⓅ



1発目のリーチこそ短いが、下・上段判定が連続ヒットする、単腿蹲(⇩Ⓚ)からの派生技。2発目はノーマル時でもクリティカルを誘発するため、ヒットすれば無条件でクリティカル発生。2発目をガードされても反撃を受けることはない。

後掃腿　⇩Ⓕ+Ⓚ(⇩Ⓚ)/⬇Ⓕ+Ⓚ(⬇Ⓚ)



ヒット状況を問わず、しゃがみクリティカルを誘発可能な単発の下段蹴りで、方向パッドを入れ続けることで寝た状態へ移行できる。相手との間合いに応じて、ヒット時に寝た状態へ移行する穿腿坐地(⇨⇨Ⓚ)とうまく使い分けていくこと。

前てき・連挑腕　⇧ⓀⓅⓅ



リーチの長い前てきから派生する連繋技。2発目はカウンターヒットのみ、1・3段目はノーマル時にクリティカル誘発が可能で、カウンターヒットだと相手が浮く。おもに中距離からディレイ入力で、カウンターからの浮かせを狙っていく。

旋双撃　背向け中に⇩Ⓟ



背向け状態からの専用技で、相手との足位置がハの字&カウンターヒットの場合のみ、反転のけぞりを誘発する。連旋双撃(⇩ⓅⓅ)へ派生させることで、ガード時の投げ反撃を回避可能だが……、こちらをガードされた場合のほうが硬直は長い。

後蹴腿　背向け中に⇩Ⓚ



背向けからノーマルヒットでも空中コンボが入る、中段判定の浮かせ技。攻撃後も背向け状態のため、ガードされると反撃は確定。もうひとつの浮かせ技・頭翻起身(背向け中Ⓕ+Ⓚ)は、反撃を受けづらいがシングルだと空中コンボが入らない。

伏身擺腿/烏龍絞柱　寝た状態でⓀ



寝た状態からくり出していく中段判定の蹴り技。ノーマルヒットでクリティカル誘発、カウンターヒットだと相手を浮かせることが可能。相手に頭を向けて寝た状態からの烏流絞柱は、伏身擺腿よりもガード時の硬直が長く、手痛い反撃を受ける。

伏身撲虎/鯉魚延　寝た状態でⒻ+Ⓚ(Ⓚ)



ノーマルヒットでクリティカルを誘発可能な、寝た状態からの下段蹴り。ヒット後は、再度の伏身撲虎or伏身擺腿で相手に2択を迫っていくのが基本。また、相手が頭方向時の鯉魚延は、攻撃後に寝る方向が自動的に入れ替わってくれる。

転身操胯　⇨⇨Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)



相手の背後に回り込んだ直後に投げを入力することで、背後投げの曹国舅(⇦Ⓕ+Ⓟ)が確定。技単体ではダメージが入らないので、相手のホールドを読んでいる場合は、ダメージのある鉄拐李(⇦Ⓕ+Ⓟ)でハイカウンターを狙っていくこと。

滾剪腿/酔仆絞剪腿　敵足側寝状態からⒻ+Ⓟ/敵頭側寝状態からⒻ+Ⓟ



寝た状態から出すことが可能な投げ技。投げ自体のダメージは40と若干低めにも思えるが、相手が打撃技を出していてもコレで投げることが可能だ。とはいえ、基本的な性質は立ち投げに準じているため、しゃがんでいる相手は投げられない。

酔歩雲身翻背頭～酔歩雲身翻背捕　敵に背を向けⒻ+Ⓟ～頭突き中にⓅ



背向けから出すことが可能な投げコンボ。追加入力をしなければ、ふつうにダメージを与える酔歩雲身翻背頭、追加入力に成功するとノーダメージの酔歩雲身翻背捕へ。この投げ後もその場から漢鐘離(敵背後からⒻ+Ⓟ)を確定で決められる。

ブラッド・ウォン技表

基本打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
月牙叉手	Ⓟ	10	上
挑腕	⇘Ⓟ	20	中
下勢月牙	⇩Ⓟ	5	下
側てき	Ⓚ	28	上
前てき	⇘Ⓚ	24	中
単腿蹲	⇩Ⓚ	12	下

背後打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
仰身月牙叉手	Ⓟ	10	上(背)
仰身連撃	ⓅⓅ	12	(上上)
後蹴月牙	ⓅⓅⓅ	32	(上上)中
胸打掌	ⓅⓅ⇨Ⓟ(ⓅⓅⓅ)	18	(上上)上
連環腰撃	ⓅⓅ⇨ⓅⓅ(ⓅⓅⓅⓅ)	30	(上上)上中(背)
連環下掃手	ⓅⓅ⇨Ⓟ⇩Ⓟ(ⓅⓅⓅ⇩Ⓟ)	20	(上上)上下
連撃・翻身弾腿	ⓅⓅ⇩Ⓚ	22	(上上)下(背)
月牙・後蹴腿	ⓅⓀ	30	上中(背)
旋双撃	⇘Ⓟ	22	中
連旋双撃	⇩ⓅⓅ	33	中中
背勢歇歩旋打	⬇Ⓟ	18	下(背)
背勢側倒腿	⬇ⓅⓀ	26	下中
背勢翻身弾腿	⬇Ⓟ⬇Ⓚ	22	下下(背)
旋風脚	Ⓚ	35	上
	Ⓚ⬇	35	上(寝)
後蹴腿	⇩Ⓚ	30	中(背)
撲虎	⬇Ⓚ	24	下(寝)
連撃単腿蹲	⇨Ⓚ	10+10	(中中)(背)
前滾翻	⇦Ⓚ⬅	−	(中中)−(背)
後滾翻	⇨Ⓚ➡	−	(中中)−(背)
後滾翻・烏龍絞柱	⇦Ⓚ➡Ⓚ	40	(中中)中(寝)
後滾翻・撲虎	⇨Ⓚ⬇Ⓚ	24	(中中)下(寝)
背勢肘靠	⇨⇨Ⓟ(⇨Ⓟ)	22	中(背)
背勢双拍	⇨⇨ⓅⓅ(⇨ⓅⓅ)	38	中中
湘子吹笛	Ⓟ+Ⓚ(Ⓟ)	18	上
後翻腿	⇧Ⓚ	37	中(背)
頭翻起身	Ⓕ+Ⓚ(Ⓚ)	30+10	中中

ジャンプ打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
前翻月牙	前ジャンプ中Ⓟ	15	中
前翻前てき	前ジャンプ中Ⓚ	30	中
前翻双拍	前ジャンプ着地際Ⓟ	38	中
前翻跌叉	前ジャンプ着地際Ⓚ	25	下
上翻月牙	振上ジャンプ中Ⓟ	15	中
上翻前てき	振上ジャンプ中Ⓚ	30	中
上翻挑打	振上ジャンプ着地際Ⓟ	25	中
上翻跌叉	振上ジャンプ着地際Ⓚ	25	下

起きあがり打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
通常起きハイキック	あおむけ敵足Ⓚ	20	中
通常起きローキック	あおむけ敵足⬇Ⓚ	20	下
通常起きハイキック	うつぶせ敵足Ⓚ	20	中
通常起きローキック	うつぶせ敵足⬇Ⓚ	20	下
通常起きハイキック	あおむけ敵頭Ⓚ	20	中
通常起きローキック	あおむけ敵頭⬇Ⓚ	20	下
通常起きハイキック	うつぶせ敵頭Ⓚ	20	中
通常起きローキック	うつぶせ敵頭⬇Ⓚ	20	下

固有打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
月牙連撃	ⓅⓅ	12	(上上)
転身肘	ⓅⓅⓅ	22	(上上)中(背)
連撃・旋風脚	ⓅⓅⓀ	35	(上上)上
	ⓅⓅⓀ⬇	35	(上上)上(寝)
連撃・独立歩	ⓅⓅ➡	−	(上上)−(独)
転身旋風	ⓅⓅ⬅	−	(上上)−(背)
連撃・倒身弾腿	ⓅⓅ⇘Ⓚ(ⓅⓅⓀ)	28	(上上)中(寝)
跌叉	ⓅⓅ⇘Ⓚ	25	(上上)下
括面腿	ⓅⓀ	24	上上
	ⓅⓀ⬅	24	上上(背)
双鈎手	⇨Ⓟ	22	中
旋身月牙	⇨ⓅⓅ	28	中中
双鈎手・酔歩頂撃	⇨Ⓟ⇦Ⓟ	20	中中
酔歩頂撃	⇧Ⓟ	20	中
鈎手	Ⓟ+Ⓚ(Ⓟ)	18	上(背)
連挑腕	⇦ⓅⓅ	20	中中
何仙姑・肘打	⇦⇨Ⓟ	18	中
何仙姑・連肘打	⇦⇨ⓅⓅ	18	中中
何仙姑・腰撃	⇦⇨ⓅⓅⓅ	22	中中中(背)
何仙姑・単腿蹲	⇦⇨ⓅⓅⓀ	15	中中下
后弯仰飲酒勢	⇦Ⓟ	−	−
仰飲酒挑腕	⇦ⓅⓅ	24	中(背)
仰飲酒前てき	⇦ⓅⓀ	36	中
仰飲酒前空翻跌	⇦ⓅⓀⓀ	30	中中
転身肘靠	⇨⇨Ⓟ	22	中(背)
双拍	⇨⇨ⓅⓅ	38	中中
抖腕	⬅Ⓟ	24	中
弓歩頭打	⬅ⓅⓅ	32	中中
虎爪	⇦Ⓟ+Ⓚ(⇦Ⓟ)	35	中
翻身上隅前撃	⇧⇦⇨Ⓟ	23	中
旋身跳頭打	⇧⇦⇨Ⓟ	42	中(寝)
退歩月牙叉手	⇦Ⓟ+Ⓚ(⇦Ⓟ)	34	中
歇歩旋打	⇩Ⓟ	18	下(背)
歇歩側倒腿	⇩ⓅⓀ	26	下中
歇歩翻身弾腿	⬇ⓅⓀ	22	下下(背)
歇歩連旋打	⇩ⓅⓅ	18	下下(背)
連環側倒腿	⇩ⓅⓅⓀ	26	下下中
連環翻身弾腿	⬇ⓅⓅⓀ	22	下下下(背)
側旋月牙叉手	⇧⇧Ⓟ	36	中
	⇩⇩Ⓟ	36	中
連側てき	ⓀⓀ	25	上上
連環後蹴腿	ⓀⓀⓀ	25	上上中(背)
連環穿腿坐地	ⓀⓀ⇩Ⓚ	25	上上下(ヒット時のみ寝)
盤掃腿	⇩Ⓚ	18	下
	⇩Ⓚ⬇	18	下(寝)
連掃腿	⬇ⓀⓀ	18	下下
	⬇ⓀⓀ⬇	18	下下(寝)
前掃腿	⬇ⓀⓀⓀ	25	下下下
	⬇ⓀⓀⓀ⬇	25	下下下(寝)

固有打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
連環后跳双てき	⇧ⓀⓀ	27	下中(背)
連環後翻腿	⇧ⓀⓀⓀ	37	下中中(背)
連環撲虎	⇧ⓀⓀ⇩Ⓚ	24	下中下(寝)
後面双飛	Ⓕ+Ⓚ(🅚)	30	上(背)
連双飛	Ⓕ+ⓀⓀ(🅚Ⓚ)	30	上上(背)
連環双飛	Ⓕ+ⓀⓀⓀ(🅚ⓀⓀ)	30	上上上(背)
前てき・旋風脚	⇧ⓀⓀ	35	中上
	⇧ⓀⓀ⬇	35	中上(寝)
前てき・挑腕	⇧ⓀⓅ	18	中中
前てき・連挑腕	⇧ⓀⓅⓅ	18	中中中
后跳双てき	⇦⇧Ⓚ(⇧🅚)	27	中(背)
后跳双てき・後翻腿	⇧⇧ⓀⓀ(⇧🅚Ⓚ)	37	中中(背)
后跳双てき・撲虎	⇧⇧Ⓚ⇩Ⓚ(⇧🅚⇩Ⓚ)	24	中下(寝)
旋風跟	⇨Ⓚ	25	中
旋風跟・前空翻跌	⇨ⓀⓀ	30	中中
二起脚	⇦Ⓚ	23	中(独)
退身翻前てき	⇨Ⓚ	36	中
退身前空翻跌	⇨ⓀⓀ	30	中中
倒身弾腿	⇦⇦Ⓚ(⇦🅚)	28	中(寝)
ほう歩双飛	⇧Ⓚ	27	上(寝)
単腿蹴・旋風脚	⇩ⓀⓀ	35	下上
	⇩ⓀⓀ⬇	35	下上(寝)
滾剪腿	⬇ⓀⓀ	22	下下(寝)
単腿蹴・湘子吹笛	⇩ⓀⓅ	18	(下上)
後掃腿	⇩Ⓕ+Ⓚ(⇩🅚)	24	下
	⬇Ⓕ+Ⓚ(⬇🅚)	21	下(寝)
前空翻跌	⇨Ⓕ+Ⓚ(⇧🅚)	30	中
穿腿坐地	⇨⇨Ⓚ(⇨🅚)	26	下(ヒット時のみ寝))
空中翻	⇦Ⓟ	―	―
躍歩挑打	⇦ⓅⓅ	25	中

独立歩からの技

技名	コマンド	ダメージ	属性
提膝独立挑腕	Ⓟ	18	中(独)
独立歩旋風脚	Ⓚ	38	中(背)
旋風挑打	ⓀⓅ	25	中中
掃てき	ⓀⓀ	30	中上(独)
	ⓀⓀ⬇	30	中上(寝)
撤歩前てき	⇦Ⓚ	25	中(独)
独立歩後掃腿	⇩Ⓚ	24	下
	⬇Ⓚ	24	下(寝)
独立歩・虎爪	Ⓟ+Ⓚ(🅟)	35	中
独立歩～立ち	Ⓕ	―	―

寝た状態からの技

技名	コマンド	ダメージ	属性
前転	⇨	―	―
後転	⇦	―	―
横転	⇧	―	(寝)
	⇩	―	(寝)
鯉魚打延	敵足側Ⓕ	―	―
鯉魚打延・前空翻跌	敵足側Ⓕ・Ⓚ	30	中
鯉魚打延・月牙叉手	敵足側Ⓟ	10	上
伏身擺腿	敵足側Ⓚ	28	中
前滾双てき	敵足側⇨Ⓚ	35	中
伏身撲虎	敵足側Ⓕ+Ⓚ(🅚)	24	下(寝)
金絞剪	敵頭側Ⓕ	―	―
後滾翻・仰身月牙叉手	敵頭側Ⓟ	10	上(背)
烏龍絞柱	敵頭側Ⓚ	30	中
後滾双てき	敵頭側⇨Ⓚ	35	中(背)
鯉魚延	敵頭側Ⓕ+Ⓚ(🅚)	27	下(寝)

呂洞賓	Ⓕ+Ⓟ	20+20	上段正面
鉄拐李	⇦Ⓕ+Ⓟ	20+30	上段正面
閃蝠入洞	壁際で⇩Ⓕ+Ⓟ	28+30	壁
旋子	⇨Ⓕ+Ⓟ	20+27	上段正面
華山落滝撃霹	壁際で⇨Ⓕ+Ⓟ	57	壁
転身操胯	⇨⇨Ⓕ+Ⓟ(🅕+🅟)	0	上段正面
	独立歩からⒻ+Ⓟ	0	上段正面
漢鐘離	敵背後からⒻ+Ⓟ	55	上段背後
曹国舅	敵背後から⇦Ⓕ+Ⓟ(🅕+🅟)	60	上段背後
酔歩雲身翻背頭	敵に背を向けⒻ+Ⓟ	47	上段正面
酔歩雲身翻背捕	頭突き中にⓅ	0	派生
破膝仰穿腿	敵しゃがみ時に⇩Ⓕ+Ⓟ	10+10+35	下段正面
藍采和	敵しゃがみ時に⇧Ⓕ+Ⓟ(⇩🅕+🅟)	58	下段正面
韓湘子	敵しゃがみ時に背後から⇩Ⓕ+Ⓟ	30+32	下段背後
十字旋落踵	敵に背を向け⇩Ⓕ+Ⓟ	30+30	下段正面
滾剪腿	敵足側寝状態からⒻ+Ⓟ	40	上段正面
酔仆絞剪腿	敵頭側寝状態からⒻ+Ⓟ	40	上段正面

ホールド技

技名	コマンド	ダメージ	属性
妖姫頂肘	敵上段Ⓟに対して⇩Ⓕ	20+25	上段Ⓟ
抱頭頂膝	敵上段Ⓚに対して⇩Ⓕ	45	上段Ⓚ
酔夢破笛	敵中段Ⓟに対して⇦Ⓕ	45	中段Ⓟ
抱腿仰双脚	敵中段Ⓚに対して⇦Ⓕ	20+25	中段Ⓚ
千里午毅	敵下段Ⓟに対して⇧Ⓕ	45	下段Ⓟ
龍爪旋脚	敵下段Ⓚに対して⇧Ⓕ	45	下段Ⓚ
流水落葉	敵ジャンプⓅに対して⇦Ⓕ	45	ジャンプⓅ

ダウン攻撃

技名	コマンド	ダメージ	属性
坐盤跌	⇩Ⓟ+Ⓚ(⇧Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ)	18	
前空翻	⇧Ⓟ	15	
倒襲裏肘	⇩Ⓟ	12	

特殊行動技

技名	コマンド	ダメージ	属性
独立歩	⇦Ⓚ	0	(独)
背勢	⇦⇦Ⓟ	0	(背)
背向けダッシュ	(背)⇨⇨	0	(背)
壁掛空翻	壁際で⇦Ⓟ+Ⓚ(⇦🅟)	0	
空中翻	⇦Ⓟ	0	
	敵に背を向け⇩Ⓟ	0	(背)
退身翻	⇨Ⓟ	0	
	敵に背を向け⇨Ⓟ	0	(背)
向前倒	⇦Ⓟ+Ⓚ(⇦🅟)	0	(寝)
	敵に背を向け⇧Ⓟ+Ⓚ(⇧🅟)	0	(寝)
向後倒	⇩Ⓟ+Ⓚ(⇩🅟)	0	(寝)
	敵に背を向け⇩Ⓟ+Ⓚ(⇩🅟)	0	(寝)
涅槃転身	ダウン中にⓅ+Ⓚ(🅟)	0	
アピール：仰身飲酒勢	⇦⇨⇦Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	0	
アピール：笑傲江湖	⇩⇩Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	0	

タッグ協力技

技名	パートナー	コマンド	ダメージ	属性
桜花旋落撃	ゲン・フー	Ⓕ+Ⓟ	30+20+20	上段正面
酔夢破笛	上記以外	パートナーがⒻ+Ⓟ	60	上段正面

ティナ
アームストロング

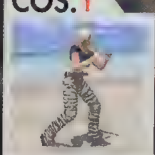
女子プロレスのスーパースター

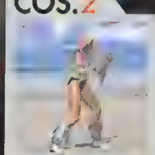
性別	女
国籍	アメリカ
流派	プロレス
年齢	22歳
体格	174cm 56kg
	B95 W60 H89
血液型	O型
誕生日	12月6日
職業	プロレス[illegible]
好物	シー[illegible]
趣味	格闘ゲ[illegible]

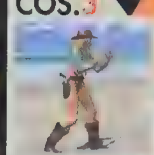


TINA

バースのひとり娘で、女子プロレス界のスーパースター。しかし彼女はそれに飽きたらず、もっと有名になって人々の注目を集めたいと思っている。前大会後に念願のモデルデビューを果たしたが、彼女の夢はさらに大きく、今度は女優を目指してDOAに出場する。

COS.1


COS.2


COS.3


タイムア[illegible]

基本戦術

使い勝手のいい打撃と強力な投げのハーモニー

投げキャラのイメージがあるが、打撃技でも相手にプレッシャーをかけられるぞ。

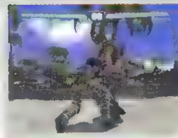
打撃でいくか投げでいくか

ティナは強力な投げ技を保有しているキャラクターだが、小回りの利く肘やアッパー系の中段も使いやすい。これらの技でいかに相手をクリティカル状態にして、投げ技を決められるかにかかっている。近距離で使う打撃は、エルボー(⇨Ⓟ)とバーティカルバックチョップ(⬉Ⓟ)。どちらもカウンターヒットでクリティカルを発生させる技だ。さらにエルボーは、その後に続く派生技もあり、相手のガードを崩す手段に長けている。ロースピンナックル(⬁Ⓟ)、スピンナックルコンボ(⇨ⓅⓅ⇩Ⓟ)の下段も適度に混ぜ、相手ガードを揺さぶりたい。さて、クリティカル発生後は打撃技中心で空中コンボを狙っていこう。相手の行動にホールドが多く見え始めたら投げ技の出番。しゃがみダッシュからJ・O・サイクロン(⬇⇨⇦Ⓕ+Ⓟ)をハイカウンターで決められれば理想的だ。ほかにガードを崩す手段としてショルダータックル(⇦⇨Ⓟ)、フロントステップキック(⇨⇨Ⓚ)がオススメ。どちらも中間距離からが使いやすい。ガードされてもティナ側がさきに動けるため、相手が手を出してくるのなら容易にエルボーでカウンターヒットが取れるからだ。

タックルを多用しよう

タックル(⇦⇨Ⓕ+Ⓟ)を中間距離からや相手の壁ダウンに使っていくと攻撃に幅が出る。起きあがりタックル(うつぶせ敵頭起きあがり時Ⓕ+Ⓟ)も不用意に近づいてきた相手に決めてやろう。どちらも、抜けられても主導権が相手に移らない点がいい。強気に再度タックルを狙っても有効だ。

TOPICS



⬆下段技の始動は決めるチャンスが多いぞ

打撃技ヒット時に投げへ移行できるのは、ダイヤモンドカッター(クラッシュニーヒット時にⒻ+Ⓟ)、ターンフライングメイヤー(ターンアッパーヒット時にⒻ+Ⓟ)、エクスプロイダー(アリキックヒット時にⒻ+Ⓟ)の3つ。ヒットした瞬間に入力。エクスプロイダーはやや遅めに。



➡打撃技も投げ技も優秀なティナ。バランスよく技をくり出そう。



⬅タックルは追加入力を決めれば大ダメージ。抜けられても読み合いに。

オススメ連続技

❶ダンシングドールキック(Ⓕ+Ⓚ)→ダブルアッパー(⇨⇨ⓅⓅ)→グラウンドスロー(敵ダウン中に⇩Ⓕ+Ⓟ)



❷ダンシングドールキック(Ⓕ+Ⓚ)→コンボドロップキック(⇨⇨ⓅⓅⓀ)
❸ジャンピングニーバット(⇨Ⓚ)→ダンシングドールキック(Ⓕ+Ⓚ)→グラウンドスロー(敵ダウン中に⇩Ⓕ+Ⓟ)
❹ジャンピングニーバット(⇨Ⓚ)→ステップキック(⇩Ⓚ)→ジャブ・ストレート(ⓅⓅ)→グラウンドスロー(敵ダウン中に⇩Ⓕ+Ⓟ)
❺ダンシングドールキック(Ⓕ+Ⓚ)→ジャブ・ストレート(ⓅⓅ)→グラウンドスロー(敵ダウン中に⇩Ⓕ+Ⓟ)

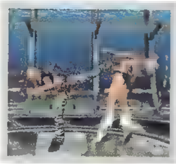
❶は中量級までの基本コンボで、ダウン投げを組み込んだものだ。❷も中量級までのコンボ。打撃技のみの空中コンボで、吹っ飛ばし効果を期待できるタイプ。❸は重量級用のコンボ。❹は軽量級限定。❺は中・重量級用のノーマルヒットからの空中コンボになる。

バーティカルハンマー　⬊ⓅⓅ



ディレイなしで使用すれば連続技となり、2発目ヒットでクリティカル発生。通常使われるのは1発目のバーティカルバックチョップ（⬊Ⓟ）で、この部分でクリティカルなどを狙う。相手の上段攻撃をかわしやすい。

ダンシングドールキック　Ⓕ+Ⓚ（⇦Ⓚ）



クリティカル状態の相手に、上段攻撃で浮かせるのに使っていこう。発生も早くリーチもあるので、使いやすい技だ。直接使っていく場合は間合いに注意しよう。使うなら中間距離からがオススメだ。つぶされると背後状態にされてしまうぞ。

アルティメットコンボ　⇨ⓅⓅⓀ



肘、裏拳、膝の3発技。オーソドックスな空中コンボに使用される。通常では、1発目のエルボー（⇨Ⓟ）止めでクリティカル狙い。ときおり出し切るか、スピンナックルコンボ（⇨ⓅⓅ⇩Ⓟ）でカウンターヒット狙いをしていくといいだろう。

フロントロールエルボー　⇩Ⓟ+ⓀⓅ（⇩ⓅⓅ）



前転して叩きつける攻撃。上段攻撃をかわし、中段パンチ系もタイミングによってかわせる。打撃を毎回出すよりはフロントロール（⇩Ⓟ+Ⓚ）が使いやすい。しゃがみ状態なのでJ・O・サイクロン（⬇⇨⇦Ⓕ+Ⓟ）が狙える。奇襲的な意味合いは強いが、決まったときは大きいぞ。

フロントステップキック　⇨⇨Ⓚ



リーチのある中段蹴り。ヒットさせると吹っ飛ばすだけだが、この技の優秀なところはガード後。ティナ側が大きく有利で、相手が手を出してきたなら、エルボーなどでカウンターヒットが取れる。中間距離で使おう。

プランチャー　壁際で⇦Ⓟ+Ⓚ（⇦Ⓟ）



壁を背にしてからの攻撃。後ろの壁を軽く駆け上がり、空中からボディプレスで相手に襲いかかる。判定は中段で、ヒット時は相手を吹き飛ばす効果を持つ。プロレスらしい大技で、決まると豪快。場所が限定されるが、一度は狙ってみたい。

バックブレインキック　⇧⇧Ⓚ/⇩⇩Ⓚ



軽く跳び上がり、相手の頭を蹴る軸ずらし攻撃。避ける能力は高いが、上段攻撃ということもあり、お互い干渉しないことも。距離が近いとクロースヒットになるので、背後カウンターなどと重複すると、高ダメージになることがある。

ショルダータックル　⇦⇨Ⓟ



中間距離で使いやすい中段攻撃。ヒットすると相手は大きく吹き飛ぶ。さらにガード崩し攻撃になっているため、ガードされてもティナ側がさきに動ける状態。手を出してきそうならエルボー、様子を見ているなら投げを狙っていこう。

ロースピンナックル　⇘Ⓟ



相手の足下を攻撃する下段パンチ。カウンターヒットでクリティカルを誘発させ、空中コンボへつなげるのが狙い。ガードはされにくいが、ノーマルヒットでも大きく不利だ。多用すると対応されやすいので、注意して使いたい。

パイルドライバー〜リバースゴリースペシャルボム〜スカイツイスタープレス ⇨⇦Ⓕ+Ⓟ〜⇩Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)〜⇧Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)



総ダメージで体力の半分近くを奪える投げコンボ。抜けられるためダメージは不安定だが、1発目だけでもそこそこのダメージは奪える。前ダッシュから行えば、⇦Ⓕ+Ⓟだけで決められる点も見逃せない。狙ってみる価値は十分にある。

フランケンシュタイナー ⇦Ⓕ+Ⓟ/ジャンプ中にⒻ+Ⓟ



方向パッドひとつで決められるコマンド投げ。ティナには豪快な投げ技が数多くあるが、少々コマンドが複雑なものが多い。余裕があれば問題ないが、相手の技をガードしたときに、す速く反撃しないと間に合わない状況で使おう。

J・O・サイクロン ⬇⇨⇦Ⓕ+Ⓟ(⇨⇦Ⓕ+Ⓟ)



単体の投げダメージでは最大級の技。ホールドにハイカウンターで決められれば理想的で、体力の半分を奪うことができる。しゃがみ状態からの技だが、⬇に入れっぱなしからでオーケー。よって、立ちパンチからでも瞬時に決められる。

ターンフライングメイヤー ターンアッパーヒット時にⒻ+Ⓟ



ターンアッパー(⇦⇦Ⓟ)がヒットしたとき移行できる投げ。決まったときはフライングメイヤー(⇩⇧⇦Ⓕ+Ⓟ)同様、追加入力で投げコンボに。ターンアッパーで浮かせたときは、ターンフライングメイヤーにできない。

クロス式スパイラルボム 浮かせた敵にⒻ+Ⓟ



相手を空中でつかむ投げ技。ある程度の高さがあれば拾えるので、空中コンボに組み込もう。吹き飛ばし効果などはとくについていないので、打撃のみの空中コンボと使い分けていくといい。プレイヤーの好みにもよる。

ダイヤモンドカッター クラッシュニーヒット時にⒻ+Ⓟ



クラッシュニー(⇧⇧Ⓚ)ヒット時からの追加入力で移行する投げ技。打撃部分が遠くまで届くので、中間距離から使っていこう。相手が地上にいないと決めることができず、クラッシュニーでダウンさせたり、空中の相手にヒットさせてもダイヤモンドカッターにはならない。

グラウンドスロー ⇩Ⓕ+Ⓟ



ダウン中の相手をつかみ、ダメージを与える投げ技。相手の状況により技が変化し、全部で6種類が存在する。空中投げのクロス式スパイラルボムよりダメージが高いので、決められるならグラウンドスローを選択したほうがいいだろう。

エクスプロイダー アリキックヒット時にⒻ+Ⓟ



アリキック(⬇ⓀⓀ)がヒットしたときのみ移行可能な投げ技。打撃から追加入力できる技の中では唯一の下段攻撃。ダブルアリキック(⬇ⓀⓀⓀ)まで入力してしまうと、エクスプロイダーにはできないので注意。

起きあがりタックル うつぶせ敵頭起きあがり時Ⓕ+Ⓟ



タックルにはコマンドで出せるタイプと起き上がり時に出せる2タイプが存在する。相手の打撃の出かかりでも決められるため、タイミング次第ではかなり強力な技といえる。追加入力でジャイアントスイング(タックル中⇦⇧⇩⇧⇨Ⓕ+Ⓟ)へ移行できる。

ティナ技表

分類	技名	コマンド	ダメージ	属性
基本打撃技	ジャブ	Ⓟ	10	上
	アッパー	⇧Ⓟ	20	中
	ローナックル	⇩Ⓟ	5	下
	ハイキック	Ⓚ	30	上
	ミドルキック	⇨Ⓚ	25	中
	ローキック	⇩Ⓚ	12	下
背後打撃技	ターンスピンナックル	Ⓟ	13	上
	ターンミドルナックル	⇩Ⓟ	15	中
	ターンローナックル	⬇Ⓟ	10	下
	ターンスピンキック	Ⓚ	30	上
	ショットガン	⇨Ⓚ	28	中
	ターンローキック	⬇Ⓚ	15	下
	ムーンサルトキック	⇨Ⓚ	32	中
	ハーレムサイドキック	Ⓕ+Ⓚ(Ⓚ)	32	上
	ターンロードロップ	⇩Ⓕ+Ⓚ(⇩Ⓚ)	25	下
	ムーンサルトアタック	Ⓟ+Ⓚ(Ⓟ)	35	中
ジャンプ打撃技	フロントフィストドロップ	前ジャンプ中Ⓟ	15	中
	ドロップキック	前ジャンプ中Ⓚ	35	中
	フロントステップハンマー	前ジャンプ着地際Ⓟ	25	中
	カンガルーニーキック	前ジャンプ着地際Ⓚ	30	中
	フライングフィストドロップ	上ジャンプ中Ⓟ	15	中
	ブランディングキック	上ジャンプ中Ⓚ	30	中
	ステップハンマー	上ジャンプ着地際Ⓟ	25	中
	カンガルーニースタンプ	上ジャンプ着地際Ⓚ	30	中
	通常起きハイキック	あおむけ敵足Ⓚ	20	中
	通常起きローキック	あおむけ敵足⬇Ⓚ	20	下
	通常起きハイキック	うつぶせ敵足Ⓚ	20	中
	通常起きローキック	うつぶせ敵足⬇Ⓚ	20	下
	通常起きハイキック	あおむけ敵頭Ⓚ	20	中
	通常起きローキック	あおむけ敵頭⬇Ⓚ	20	下
	通常起きハイキック	うつぶせ敵頭Ⓚ	20	中
	通常起きローキック	うつぶせ敵頭⬇Ⓚ	20	下
固有打撃技	ジャブ・ハイキック	ⓅⓀ	30	(上上)
	ジャブ・ストレート	ⓅⓅ	13	(上上)
	マシンガンミドル	ⓅⓅⓀ	25	(上上)中
	マシンガンエルボー	ⓅⓅⓅ	25	(上上)上
	マシンガンエルボーニー	ⓅⓅⓅⓀ	30	(上上)上中
	ドルフィンスパイク	ⓅⓅ⇨Ⓟ(ⓅⓅⓅ)	25	(上上)中
	ナックルアロー	⇦Ⓟ	28	中
	ブレイジングチョップ	⇧Ⓟ	28	中
	バックハンドエルボー	⇨Ⓟ	25	上
	バックエルボーニー	⇨ⓅⓀ	30	上中
	ワンツーエルボー	⇦ⓅⓅ	20	上上
	トリプルエルボー	⇨ⓅⓅⓅ	30	上上中
	ダブルハンマー	⇧Ⓟ	25	中
	ロースピンナックル	⇩Ⓟ	18	下
	エルボー	⇨Ⓟ	18	中
	エルボー・バックナックル	⇨ⓅⓅ	20	(中中)
	インフィニティコンボ	⇨ⓅⓅⓅ	30	(中中)中
	アルティメットコンボ	⇨ⓅⓅⓀ	25	(中中)中
	スピンナックルコンボ	⇨ⓅⓅ⇩Ⓟ	18	(中中)下
	ロードロップコンボ	⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ	25	(中中)下
	ターンアッパー	⇦⇨Ⓟ	24	中(背)
	サプライズロードロップ	⇦⇨ⓅⓀ	25	中下
	ダッシュアッパー	⇨⇨Ⓟ	22	中
	ダブルアッパー	⇨⇨ⓅⓅ	18	中中
	トリプルアッパー	⇨⇨ⓅⓅⓅ	25	中中中
	コンボドロップキック	⇨⇨ⓅⓅⓀ	38	中中中
	ティナスペシャル	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ(⇦⇨Ⓟ)	50	中
	バーティカルバックチョップ	⬆Ⓟ	22	中
	バーティカルハンマー	⬆ⓅⓅ	25	(中中)
	ドルフィンアッパー	⇧⇧Ⓟ(⇧Ⓟ)	25	中
	ローリングエルボー	⇩⇧⇨Ⓟ	30	中
	ショルダータックル	⇦⇨Ⓟ	40	中
	アンクルスピンキック	ⓀⓀ	30	上上
	ダブルミドルキック	⇧ⓀⓀ	25	中中
	ステップキック	⇩Ⓚ	26	上
	バックブレインキック	⇧⇧Ⓚ	45	上
		⇩⇩Ⓚ	45	上
	ドロップキック	⇧Ⓚ	40	中
	フロントステップキック	⇨⇨Ⓚ	38	中
	ジャンピングニーバット	⇨Ⓚ	30	中
	ニーハンマー	⇨ⓀⓅ	25	中中
	ローリングソバット	⇦Ⓚ	24	中(背)
	アリキック	⬇ⓀⓀ	25	下下
	ダブルアリキック	⬇ⓀⓀⓀ	28	下下下
	クラッシュニー	⇧⇧Ⓚ(⇧Ⓚ)	20	中
	レッグカット	⇧Ⓚ	28	下
	レッグラリアート	⇩⇧⇨Ⓚ(Ⓚ)	42	上
	アローキック	走り中にⓀ	40	中
	ダンシングドールキック	Ⓕ+Ⓚ(⇦Ⓚ)	32	上
	フロントロールキック	⇨Ⓕ+Ⓚ(⇨Ⓚ)	30	中
	ロードロップキック	⇩Ⓕ+Ⓚ(⇩Ⓚ)	25	下
	ショートレンジラリアット	Ⓟ+Ⓚ(Ⓟ)	34	上
	エルボースイシーダ	⇨Ⓟ+Ⓚ(⇨Ⓟ)	35	中
	ムーンサルトプレス	⇦Ⓟ+Ⓚ(⇦Ⓟ)	35	中
	ブランチャー	壁際で⇦Ⓟ+Ⓚ(⇦Ⓟ)	45	中
	フロントロール	⇩Ⓟ+Ⓚ(⇩Ⓟ)	0	ー
	フロントロールエルボー	⇩Ⓟ+ⓀⓅ(⇩ⓅⓅ)	30	中
	デスバレーボム	Ⓕ+Ⓟ	45	上段正面
	ボディスラム	⇨Ⓕ+Ⓟ	43	上段正面
	テキサスドライバー	ボディスラム中に⇩Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	50	派生
	バーストサイクロン	壁際で⇨Ⓕ+Ⓟ	55+25	壁
		壁際で⬇⇨⇦Ⓕ+Ⓟ(⇨⇦Ⓕ+Ⓟ)	55+25	壁
	フランケンシュタイナー	⇦Ⓕ+Ⓟ	48	上段正面
		ジャンプ中にⒻ+Ⓟ	48	上段正面

DEAD OR ALIVE 3

ハンマースルー	⇨⇘Ⓕ+Ⓟ	0	上段正面
J・O・S	ハンマースルー中にⒻ+Ⓟ	58	派生
バーストJ・O・S	壁際で⇘⇨Ⓕ+Ⓟ	40+30	壁
タックル	⇦⇨Ⓕ+Ⓟ(⇨Ⓕ+Ⓟ)	35	上段正面
起きあがりタックル	うつぶせ敵頭起きあがり時にⒻ+Ⓟ	35	上段正面
ジャイアントスイング	タックル中に⇦⇧⇩⇧⇨Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	45	派生
パイルドライバー	⇨⇨Ⓕ+Ⓟ	50	上段正面
リバースゴリースペシャルボム	パイルドライバー中に⇩Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	20	派生
スカイツイスタープレス	リバースゴリースペシャルボム中に⇧Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	35	派生
フライングメイヤー	⇩⇧⇦Ⓕ+Ⓟ(⇦Ⓕ+Ⓟ)	48	上段正面
ターンフライングメイヤー	ターンアッパーヒット時にⒻ+Ⓟ	25	派生
サーフボードスタイルロック	フライングメイヤー中に⇨Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	20	派生
J・O・S	サーフボードスタイルロック中に⇧Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	37	派生
フィッシャーマンズバスター	⇦⇧⇩⇧⇨Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	68	上段正面
J・O・サイクロン	⬇⇙⇦Ⓕ+Ⓟ(⇨⇨Ⓕ+Ⓟ)	80	上段正面
ジャーマンスープレックス	敵背後からⒻ+Ⓟ	50	上段背後
ダブルブレイク	ジャーマンスープレックス中にⒻ+Ⓟ	20	派生
投げっぱなしジャーマンスープレックス	敵背後から⇨Ⓕ+Ⓟ	60	上段背後
	敵背後からジャンプ中にⒻ+Ⓟ	60	上段背後
バーストスープレックス	壁際で敵背後からⒻ+Ⓟ	70	壁
	壁際で敵背後から⇨Ⓕ+Ⓟ	70	壁
フルネルソン	敵背後から⇨⇦Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	40	上段背後
ドラゴンスープレックス	フルネルソン中にⒻ+Ⓟ	30	派生
パースボム	敵しゃがみ時に⇩Ⓕ+Ⓟ	43	下段正面
	敵しゃがみ時にジャンプ中に⇩Ⓕ+Ⓟ	43	下段正面
トランスフォーレッグロック	バースボム中に⇩Ⓕ+Ⓟ	20	派生
ダブルアームスープレックス	敵しゃがみ時に⇧Ⓕ+Ⓟ	10+45	下段正面
タイガードライバー	ダブルアームスープレックス中に⇩Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	10+55	派生
ジャパニーズオーシャンボム	敵しゃがみ時に⇨⇧Ⓕ+Ⓟ(⇩Ⓕ+Ⓟ)	70	下段正面
ネッククラッシャー	敵しゃがみ時に背後から⇩Ⓕ+Ⓟ	10+60	下段背後
	敵しゃがみ時に背後からジャンプ中に⇩Ⓕ+Ⓟ	10+60	下段背後
クロス式スパイラルボム	浮かせた敵にⒻ+Ⓟ	25	空中
ダイヤモンドカッター	クラッシュニーヒット時にⒻ+Ⓟ	38	派生
エクスプロイダー	アリキックヒット時にⒻ+Ⓟ	40	派生
シャイニングウィザード	走り中にⒻ+Ⓟ	55	上段正面
グラウンドスロー アキレス腱固め	ダウンした敵に(あおむけ足側)⇩Ⓕ+Ⓟ	30	ダウン
首4の字固め	ダウンした敵に(あおむけ頭側)⇩Ⓕ+Ⓟ	30	ダウン
ストラングルホールド	ダウンした敵に(あおむけ横側)⇩Ⓕ+Ⓟ	30	ダウン
ロメロスペシャル	ダウンした敵に(うつぶせ足側)⇩Ⓕ+Ⓟ	30	ダウン
ダブルアームパイルドライバー	ダウンした敵に(うつぶせ頭側)⇩Ⓕ+Ⓟ	30	ダウン
ボゥアンドアロー	ダウンした敵に(うつぶせ横側)⇩Ⓕ+Ⓟ	30	ダウン

ホールド技

技名	コマンド	ダメージ	属性
ロッキングハンマー	敵上段Ⓟに対して⇩Ⓕ	47	上段Ⓟ
スプリングレッグロック	敵上段Ⓚに対して⇩Ⓕ	22+25	上段Ⓚ
アームホイップ	敵中段Ⓟに対して⇦Ⓕ	47	中段Ⓟ
ドラゴンスクリュー	敵中段Ⓚに対して⇦Ⓕ	35	中段Ⓚ
足4の字固め	ドラゴンスクリュー中に⇩Ⓕ(Ⓕ)	25	派生
巻き込み三角締め	敵下段Ⓟに対して⇧Ⓕ	47	下段Ⓟ
レッグスプリット	敵下段Ⓚに対して⇧Ⓕ	47	下段Ⓚ
エアホイップ	敵ジャンプⓅに対して⇦Ⓕ	47	ジャンプⓅ

ダウン攻撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
ヒップドロップ	⇧Ⓟ+Ⓚ(⇧Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ)	22	
エルボードロップ	⇩Ⓟ	12	

特殊行動技

技名	コマンド	ダメージ	属性
アピール:カモォーン!	⇦⇦⇨Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	0	
アピール:ガッツポーズ	⇩⇩Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	25	
フロントロール	⇩Ⓟ+Ⓚ(⇩Ⓟ)	0	

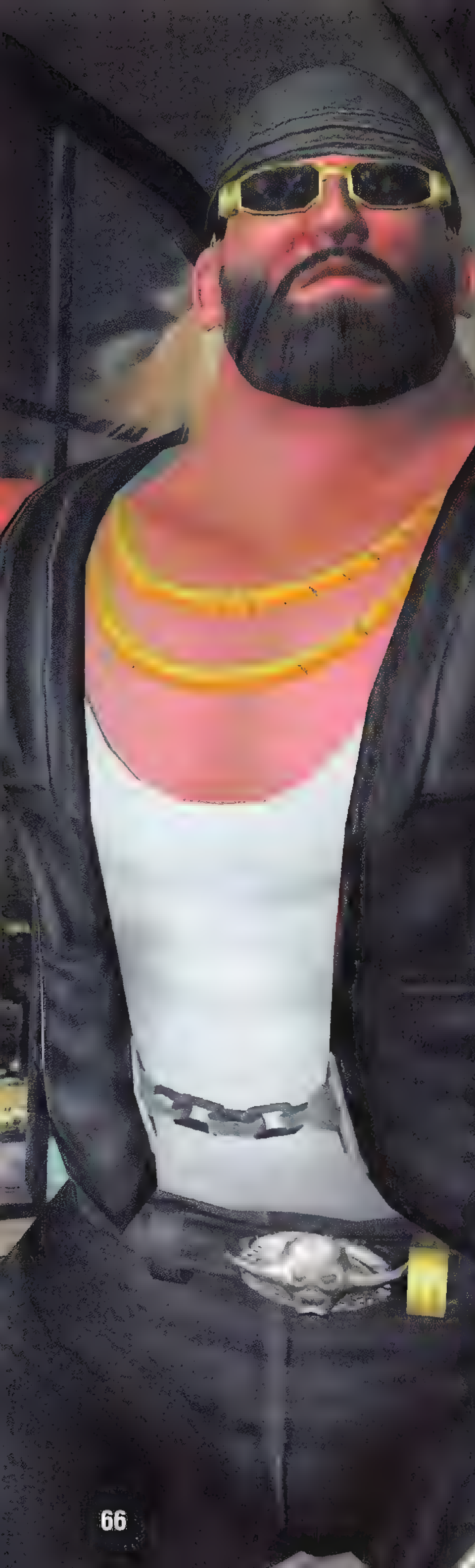
タッグ協力技

技名	パートナー	コマンド	ダメージ	属性
ダブルアームストロングバスター	バース	Ⓕ+Ⓟ	70	上段正面
デュアルボンバー	バース	⇨Ⓕ+Ⓟ	10+70	上段正面
チェーンスープレックス	バース	敵背後からⒻ+Ⓟ	40+40	上段背後
フライングサイクロン	ザック	Ⓕ+Ⓟ	70	上段正面
ダブルスラッシュ	レオン、バイマン	Ⓕ+Ⓟ	70	上段正面
ライジング・ラナ	かすみ	Ⓕ+Ⓟ	70	上段正面
ジャイアントスクリュー	ハヤブサ	Ⓕ+Ⓟ	70	上段正面
ジャイアントリボルバー	ハヤブサ	壁際でⒻ+Ⓟ	80	壁
メテオドロップ	レイファン	Ⓕ+Ⓟ	30+40	上段正面
アームホイップ	上記以外	パートナーがⒻ+Ⓟ	62	上段正面

ティナ エンディングムービー



戦場を駆け回るティナの姿。なぜ彼女が戦場に? もちろん撮影。女優デビューを見事果たしたのだ。



バース
アームストロング

怒れる父親プロレスラー

性別	男
国籍	アメリカ
流派	プロレス
年齢	46歳
体格	196cm　157kg B143 W135 H136
血液型	O型
誕生日	7月4日
職業	プロレスラー
好物	チキンソテー
趣味	ツーリング、ティナの特訓

BASS

無敵の悪役プロレスラー。
一度は引退したものの、愛娘ティナのDOA優勝を阻止するため、みずからもDOAに参戦している。
いまだに子離れができないバースは、どうしてもティナにプロレスをやらせたかったが、そのティナが今度は女優デビューを企んでいると知り激怒する。
「だいたい、俺はモデルだって許した覚えはねぇぞ！」

COS.1



COS.2



COS.3



サバイバルモードのシングルで銅賞（10勝）以上を3回獲得

基本戦術 圧倒的なパワーで相手を粉砕!! T・F・B・Bが勝利のカギだ!

打撃力と投げ技の破壊力は群を抜いている。チャンスが少なくても必ず勝機はあるぞ。

丁寧に攻め、大胆に投げる

密着状態ではパワフルな技も止められやすいが、立ちパンチのパームジャブ(Ⓟ)から投げ、相手が手を出してくるようならジャブ・フロントキック(ⓅⓀ)で尻もちをつかせよう。間合いが離れるので、バッファロークラッシュ(⇖⇖Ⓟ)か投げの2択を迫る。なお、この状況に限ったことではないが、攻撃がヒットしているあいだは、無理に投げにいく必要はないぞ。さて、密着より間合いが離れたのなら、ヘルシザース(⇘ⓅⓅ)、ベアシザース(⇖Ⓟ+ⓀⓅ)を使っていく。1発目でクリティカルを狙い、ガードされていたらディレイで2発目を出す。それでもガードを固めているような相手なら投げを試みてみよう。だいぶ決まりやすくなっているはずだ。ほかにガードを崩す手段としては、ローリングアックス(⇩⇖⇦Ⓟ)とマッドラリアット(⇨Ⓟ+ⓀⓅ)がオススメ。ガードされてもバース側がさきに動けるため、カウンターヒットが取りやすい。地獄突き(Ⓟ+Ⓚ)でクリティカルを狙うのもいい。もちろん、このポイントで直接投げてみてもいいだろう。

スムースにT・F・B・Bを出そう

T・F・B・B(⬇⇨⇦Ⓕ+Ⓟ)はしゃがみからの難度の高い投げ技だ。ここでは、技の硬直中に方向パッドを下に入れっぱなしにすることで、しゃがみ状態と認識してくれるテクニックを使おう。やりかたは簡単で、パームジャブを出した瞬間に⬇。技の硬直が切れたあたりで⇨⇦Ⓕ+Ⓟだ。ショットガンチョップ(⇦ⓅⓅ)からも狙ってみよう。コマンドは⇦ⓅⓅ⬇→⇨⇦Ⓕ+Ⓟという感じだ。

TOPICS



⬆打撃技で浮かせるか、もう一度一本足頭突き。

一本足頭突き(⇨Ⓕ+Ⓟ)後は、バッファロークラッシュと投げで2択を迫るのが基本。どちらが有効かは完全に相手次第なので、鋭い読みと運も大きく関わってくる。いちおう、ジャブ・フロントキックや地獄突きも有効な状況だが、ここは力押ししたほうがダメージ効率はいい。



➡相手が打撃を多用したら投げは決まりにくい。地獄突きも混ぜよう。

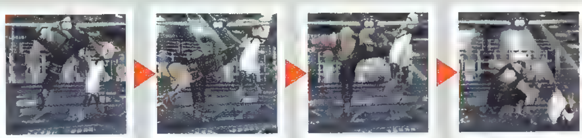


⬅技が発生中に⬇を入力。立ち状態からT・F・B・Bを決めよう。

オススメ連続技

❶は中量級まで入るコンボ。クリティカル中ならジャンピングニー(⇧Ⓚ)、ノーマルヒットならジャンピングハイキック(⇘Ⓚ)から。❷は中量級まででジャンピングハイキックスタート。❸は重量級もオーケー。❹はノーマルヒット時、❺は投げからのコンボだ。

❶ ジャンピングニー(⇧Ⓚ)→コンボトラース(⇨ⓅⓀ)→エルボージャンピングハイ(⬇ⓅⓀ)→地獄突き(Ⓟ+Ⓚ)→ニーハンマー(⇨ⓀⓅ)→ストンピング(敵ダウン中に⇩Ⓚ)



❷ ジャンピングハイキック(⇘Ⓚ)→エルボーニー(⇘ⓅⓀ)→キャッチングハンマースロー(エアダンプ中Ⓕ+Ⓟ)
❸ ジャンピングハイキック(⇘Ⓚ)→地獄突き(Ⓟ+Ⓚ)→ニーハンマー(⇨ⓀⓅ)→ストンピング(敵ダウン中に⇩Ⓚ)
❹ バッファロークラッシュ(⇖⇖Ⓟ)→ニーハンマー(⇨ⓀⓅ)→ストンピング(敵ダウン中に⇩Ⓚ)
❺ ビッグベアレイジ(⇦Ⓕ+Ⓟ)→ジャンピングハイキック(⇘Ⓚ)→ジャンピングハイキック(⇘Ⓚ)→地獄突き(Ⓟ+Ⓚ)→ニーハンマー(⇨ⓀⓅ)→ストンピング(敵ダウン中に⇩Ⓚ)

ベアシザース ⇘Ⓟ+ⓀⓅ(⇘ⓅⓅ)



1発目のベアクラッシュ(⇘Ⓟ+Ⓚ)でクリティカルを発生させるのが狙い。ガードされてもディレイでベアーシザースを使っていけば、技の硬直をある程度フォローすることができる。また、ノーマルヒット以上ではクリティカルを誘発させられる。

地獄突き Ⓟ+Ⓚ(Ⓟ)



上段攻撃だがノーマルヒットでクリティカル。カウンターヒットなら相手を浮かせられる。バースの技では最速の攻撃発生技だ。そのため空中コンボに使われることも多く、締める技へのつなぎを円滑にする役割がある。

パワーゴング ⇙ⓅⓅ



1発目の下段攻撃、プロトンハンマー(⇙Ⓟ)で相手のガードを揺さぶるのが目的。ノーマルヒットならクリティカル、カウンターヒットならダウン。1発ヒット後のクリティカル状態では、相手がホールドを入れやすい。パワーゴングをあまり出さず、投げが有効。

ジャンピングハイキック ⇖Ⓚ



バースを代表する上段浮かせ技。クリティカル状態の相手に使用していくのがふつうの使いかただ。直接ヒットさせてからでも空中コンボは狙っていけるが、上段攻撃であるため確実性に欠ける。通常状態での乱発は控えたほうがいいだろう。

ヘルシザース ⇖ⓅⓅ



ベアシザース同様、1発目のモンゴリアンチョップ(⇖Ⓟ)でクリティカル誘発を狙っていく。ベアクラッシュより攻撃の発生は遅いが、モンゴリアンチョップのスキは少なめだ。そのため1発止めを基本とし、ガードされたときは、たまにディレイで出し切るといい。

ジャンピングニー ⇧Ⓚ



中段攻撃のジャンプキック。クリティカル状態の相手を浮かせる技として、上段攻撃と併用。通常の状態でも使えるが、ガードされたときのスキは大きく、打撃での反撃を受けてしまう。リスクがあるので使いかたに注意。

ニーハンマー ⇨ⓀⓅ



空中コンボの締めに使われる、叩きつけの中段技。ノーマルヒットの場合は相手をしゃがみ状態に。1発目のニーリフト(⇨Ⓚ)は発生が早く、ノーマルヒットでもクリティカル。それを継続させるには地獄突きをはさみ、浮かせ技各種で空中コンボへ発展させよう。

バッファロークラッシュ ⇘⇘Ⓟ



バースの主力となる突進技。届く範囲が広く、距離を問わずに使っていけるのが強み。潜り込むように技がくり出されるので、相手攻撃に止められにくい性質を持つ。どこからでも空中コンボを狙うことができる。

スタンガンチョップ ⇦ⓅⓅⓅ



すべて中段のパンチ3発攻撃。2発目のショットガンチョップ(⇦ⓅⓅ)までは連続ヒットできる。最後をガードさせてもバース側がさきに動けるが、ホールドされやすいポイントだ。そこを逆手にとって投げを試みるのも有効な手段。

エルボーゴング　⇙ⓅⓀⓅ



1発目、2発目ともにノーマルヒットでクリティカルを発生させる。エルボーハンマー（⇙ⓅⓀ⇩Ⓟ）は下段攻撃だが、ここからクリティカルは継続できない。なお、同系統のエルボージャンピングハイ（⬉ⓅⓀ）は空中コンボのつなぎに最適。

マッドラリアット　⇨Ⓟ+ⓀⓅ（⇨ⓅⓅ）



上段が2回続く攻撃だが、最後はガード崩し効果があるためさきに動ける。1発目のバースラリアット（⇨Ⓟ+Ⓚ）止めは、背を向けてしまうため不利。迷わず2発出し切り、地獄突きなどのす速い技につなごう。相手が手を出してくれば、クリティカルが取れる。

コンボトラース　⇨ⓅⓀ



2発目の蹴り上げが、相手を浮かせ直しするため、空中コンボで重宝する連繋技。1発目のボディフック（⇨Ⓟ）は、足位置がハの字でカウンターヒットなら、相手を反転のけぞりにできる技。有効に活用していきたい。

ビッグベアレイジ～ダイブボマー　⇦Ⓕ+Ⓟ～⇩Ⓕ+Ⓟ（Ⓕ+Ⓟ）



追加入力可能な投げ技。入力するタイミングは早く、連続して入れる感じで。ビッグベアレイジ止めから空中コンボも可能で、その場合は、エルボージャンピングハイ→地獄突き→ニーハンマーなどがオススメとなる。

一本足頭突き　⇨Ⓕ+Ⓟ



ダメージは高くないが、投げたあとの状態がいいためオススメ。バッファロークラッシュかもう一度投げを狙うだけでも、かなりのプレッシャーをかけられる。コマンドが⇨のみなので、ガード後の反撃としても使いやすい。

T・F・B・B　⬇⇨⇦Ⓕ+Ⓟ（⇨⇦Ⓕ+Ⓟ）



バースの代表的な投げ技。単体の投げでは最大のダメージを誇り、ハイカウンターともなれば全体力の半分を減らすことができる。しゃがみ状態からの投げ技だが、方向パッドを下に長く入れておけばオーケーだ。工夫次第で狙っていける。

リフトアップ　ダウン中の敵に⇩Ⓕ+Ⓟ



ダウン状態の相手を強制的に起こす技。ダメージはどの状態であってもゼロだが、一本足頭突きのように2択を迫ることが可能だ。大逆転のきっかけにはもってこいの技なので、状況とプレイヤーの好みで使っていくといいだろう。

エアダンプ～キャッチングハンマースロー　浮かせた敵にⒻ+Ⓟ～エアダンプ中にⒻ+Ⓟ



浮かせた相手への空中投げ、エアダンプ（浮かせた敵にⒻ+Ⓟ）をさらに追加入力した技。ダメージを上げることはできないが、前方に吹っ飛ばす効果がある。状況によって使い分ければ、壁ダメージや落下ダメージを加えられるぞ。

バース技表

基本打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
バームジャブ	Ⓟ	12	上
エルボースマッシュ	⇨Ⓟ	20	中
ローナックル	⇩Ⓟ	5	下
ハイキック	Ⓚ	30	上
フロントキック	⇨Ⓚ	26	中
ローキック	⇩Ⓚ	12	下

背後打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
スイングバーム	Ⓟ	13	上
ラウンドバックナックル	⇩Ⓟ	15	中
スイングローバーム	⬇Ⓟ	10	下
ラウンドハイキック	Ⓚ	30	上
ラウンドミドルキック	⇩Ⓚ	28	中
ラウンドローキック	⬇Ⓚ	25	下
トラースキック	⇧Ⓚ(Ⓚ)	35	上
ラウンドラリアット	Ⓟ+Ⓚ(Ⓟ)	38	上
ラウンドマッスルエルボー	⇦Ⓟ+Ⓚ(⇦Ⓟ)	28/15	中・中(背)

ジャンプ打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
フロントエアナックル	前ジャンプ中Ⓟ	15	中
フロントブロンコキック	前ジャンプ中Ⓚ	32	中
フロントネックショット	前ジャンプ着地際Ⓟ	30	上
フロントレッグブレイク	前ジャンプ着地際Ⓚ	20	下
ジャンピングナックル	上ジャンプ中Ⓟ	15	中
ブロンコキック	上ジャンプ中Ⓚ	32	中
ネックショット	上ジャンプ着地際Ⓟ	30	上
ジャンピングレッグブレイク	上ジャンプ着地際Ⓚ	20	下

起き上がり打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
通常起きハイキック	あおむけ敵足Ⓚ	20	中
通常起きローキック	あおむけ敵足⬇Ⓚ	20	下
起きロードロップキック	あおむけ敵足⬇Ⓕ+Ⓚ(⬇Ⓚ)	25	下
通常起きハイキック	うつぶせ敵足Ⓚ	20	中
通常起きローキック	うつぶせ敵足⬇Ⓚ	20	下
通常起きハイクック	あおむけ敵頭Ⓚ	20	中
通常起きローキック	あおむけ敵頭⬇Ⓚ	20	下
通常起きハイクック	うつぶせ敵頭Ⓚ	20	中
通常起きローキック	うつぶせ敵頭⬇Ⓚ	20	下

固有打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
ダブルパーム	ⓅⓅ	12	(上上)
コンボゴング	ⓅⓅⓅ	32	(上上)中
コンボハンマー	ⓅⓅ⇩Ⓟ	26	(上上)下
コンボハイキック	ⓅⓅⓀ	33	(上上)上
ジャブ・フロントキック	ⓅⓀ	26	上中
コンボキックラッシュ	ⓅⓀⓀ	30	上中上
ボディフック	⇨Ⓟ	24	中
ワイルドスイング	⇨ⓅⓅ	33	中中
コンボトラース	⇨ⓅⓀ	35	中上
エルボーバット	⇘Ⓟ	24	上
エルボーラッシュ	⇘ⓅⓅ	30	上中
エルボーニー	⇘ⓅⓀ	24	上中
エルボーゴング	⇘ⓅⓀⓅ	28	上中中
エルボーハンマー	⇘ⓅⓀ⇩Ⓟ	22	上中下
エルボージャンピングハイ	⬊ⓅⓀ	28	上上
テキサスチョップ	⇦Ⓟ	16	中
ショットガンチョップ	⇦ⓅⓅ	18	(中中)
スタンガンチョップ	⇦ⓅⓅⓅ	35	(中中)中
プロトンハンマー	⇖Ⓟ	26	下
パワーゴング	⇖ⓅⓅ	32	下中
モンゴリアンチョップ	⇙Ⓟ	27	中
ヘルシザース	⇙ⓅⓅ	28	中中
ワンハンドハンマー	⇧Ⓟ	25	中
ライジングパーム	⇩⇘⇨Ⓟ	22	中
バッファロークラッシュ	⇖⇖Ⓟ	35	中
スマッシュゴング	⇨⇨Ⓟ	32	中
ローリングアックス	⇩⇙⇦Ⓟ	32	中
ダイビングハンマー	⇦⇨Ⓟ	35	中
ニーリフト	⇨Ⓚ	24	中
ニーハンマー	⇨ⓀⓅ	25	中中
ジャンピングニー	⇧Ⓚ	26	中
ジャンピングハイキック	⇦Ⓚ	30	上
キックラッシュ	⇖ⓀⓀ	33	中上
レッグブレイク	⇖Ⓚ	18	下
ケンカキック	⇨⇨Ⓚ	45	中(背)
フライングボディプレス	走り中にⓅ	40	中
ドロップキック	Ⓕ+Ⓚ(Ⓚ)	40	中
フロントロールキック	⇨Ⓕ+Ⓚ(⇨Ⓚ)	32	中
ロードロップキック	⇩Ⓕ+Ⓚ(⇩Ⓚ)	25	下
地獄突き	Ⓟ+Ⓚ(Ⓟ)	26	上
ベアクラッシュ	⇖Ⓟ+Ⓚ(⇖Ⓟ)	30	中
ベアシザース	⇖Ⓟ+ⓀⓅ(⇖ⓅⓅ)	28	中中
バースラリアット	⇨Ⓟ+Ⓚ(⇨Ⓟ)	38	上(背)
マッドラリアット	⇨Ⓟ+ⓀⓅ(⇨ⓅⓅ)	38	上上
フライングクロスチョップ	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ(⇨⇨Ⓟ)	35	中
マッスルエルボー	⇦Ⓟ+Ⓚ(⇦Ⓟ)	28/15	中・中(背)
バーニングソウル	⇩Ⓟ+Ⓚ(⇩Ⓟ)	—	—
アックスボンバー	⇩Ⓟ+ⓀⓅ(⇩ⓅⓅ)	55	強上

投げ技

技名	コマンド	ダメージ	属性
ファルコンアロー	Ⓕ+Ⓟ	45	上段正面
一本足頭突き	⇨Ⓕ+Ⓟ	43	上段正面
	敵背後から⇨Ⓕ+Ⓟ	43	上段正面
猛牛頭突き	壁際で⇨Ⓕ+Ⓟ	20+35	壁
ビッグベアレイジ	⇦Ⓕ+Ⓟ	40	上段正面
ダイブボマー	ビッグベアレイジ中に⇩Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	58	派生
ベアプレス	壁際で⇦Ⓕ+Ⓟ	20+35	壁
バース・トルネード	⇙Ⓕ+Ⓟ	48	上段正面
フライングボディシザース	⇧Ⓕ+Ⓟ	50	上段正面
	ジャンプ中にⒻ+Ⓟ	50	上段正面
ダイナマイトラリアット	⇦⇨Ⓕ+Ⓟ(⇨Ⓕ+Ⓟ)	55	上段正面
アトミックハンマークラッシュ	壁際で⇦⇨Ⓕ+Ⓟ(⇨Ⓕ+Ⓟ)	65	壁
パワースラム	⇘⇨Ⓕ+Ⓟ	45	上段正面
オクラホマスタンピード	パワースラム中にⒻ+Ⓟ	25	派生
キチンシンク	⇩⇙⇦Ⓕ+Ⓟ(⇦Ⓕ+Ⓟ)	45	上段正面
ストレッチプラム	キチンシンク中に⇩Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	25	派生

	技名	コマンド	ダメージ	属性
	マンハッタンドライバー	ストレッチプラム中に⇧Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	35	派生
	スーパーフリーク	⇦⇧⇩⇧⇨Ⓕ+Ⓟ(🅕+🅟)	68	上段正面
	T・F・B・B	⬇⇨⇦Ⓕ+Ⓟ(⇨⇦🅕+🅟)	80	上段正面
	T・F・B・C	壁際で⬇⇨⇦Ⓕ+Ⓟ(⇨⇦🅕+🅟)	90	壁
	エスケープバック	敵に背を向けⒻ+Ⓟ	0	上段正面
	デンジャラスバックドロップ	敵背後からⒻ+Ⓟ	55	上段背後
	ロコモーションバックドロップ	壁際で敵背後からⒻ+Ⓟ	35+30	壁
	アルゼンチンバックブリーカー	敵背後から⇦Ⓕ+Ⓟ	20+20+20	上段背後
	リバースパワーボム	敵背後から⇧Ⓕ+Ⓟ	64	上段背後
		敵背後から⇦⇨Ⓕ+Ⓟ(⇨🅕+🅟)	64	上段背後
		敵背後からジャンプ中にⒻ+Ⓟ	64	上段背後
	アトミックドロップ	敵背後から⇨⇨Ⓕ+Ⓟ	52	上段背後
	フェイスクラッシャー	アトミックドロップ中にⒻ+Ⓟ	30	派生
	アイアンクロー	敵背後から⇦⇧⇩⇧⇨Ⓕ+Ⓟ(🅕+🅟)	50	上段背後
	グリズリーランチャー	アイアンクロー中に⇩Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	8+8+8+8+8+15	派生
	グリズリークラッシュ	壁際でアイアンクロー中に⇩Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	8+8+8+8+8+25	壁
	バースボム	敵しゃがみ時に⇩Ⓕ+Ⓟ	58	下段正面
		敵しゃがみ時にジャンプ中に⇩Ⓕ+Ⓟ	58	下段正面
	スパイラルボム	敵しゃがみ時に⇧Ⓕ+Ⓟ	10+55	下段正面
	ダブルアームDDT	敵しゃがみ時に⇧⇧Ⓕ+Ⓟ(⇩🅕+🅟)	70	下段正面
	カーフブランディング	敵しゃがみ時に背後から⇩Ⓕ+Ⓟ	70	下段背後
		敵しゃがみ時に背後からジャンプ中に⇩Ⓕ+Ⓟ	70	下段背後
	ランニングネックブリーカードロップ	走り中にⒻ+Ⓟ	55	上段正面
	エアダンプ	浮かせた敵にⒻ+Ⓟ	25	空中
	キャッチングハンマースロー	エアダンプ中にⒻ+Ⓟ	25	派生
リフトアップ	「どうした、どうしたぁ！」	ダウンした敵に（あおむけ足側）⇩Ⓕ+Ⓟ	0	ダウン
リフトアップ	「もう一発っ！」	ダウンした敵に（あおむけ頭側）⇩Ⓕ+Ⓟ	0	ダウン
リフトアップ	「まだいくぞぉ！」	ダウンした敵に（あおむけ横側）⇩Ⓕ+Ⓟ	0	ダウン
リフトアップ	「ダメ押しだぁ！」	ダウンした敵に（うつぶせ足側）⇩Ⓕ+Ⓟ	0	ダウン
リフトアップ	「これからだぁ！」	ダウンした敵に（うつぶせ頭側）⇩Ⓕ+Ⓟ	0	ダウン
リフトアップ	「起きろっ！」	ダウンした敵に（うつぶせ横側）⇩Ⓕ+Ⓟ	0	ダウン

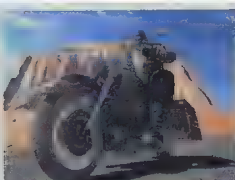
	技名	コマンド	ダメージ	属性
ホールド技	ハーフロックスープレックス	敵上段Ⓟに対して⇩Ⓕ	23+25	上段Ⓟ
	ローリングセントーン	敵上段Ⓚに対して⇩Ⓕ	23+25	上段Ⓚ
	パワープレッシャー	敵中段Ⓟに対して⇦Ⓕ	48	中段Ⓟ
	ブラストスルー	壁際で敵中段Ⓟに対して⇦Ⓕ	58	壁
	スパインバスター	敵中段Ⓚに対して⇦Ⓕ	35	中段Ⓚ
	ジュラシックトレーラー	スパインバスター中に⇦Ⓕ(Ⓕ)	25	派生
	ギロチンドロップ	敵下段Ⓟに対して⇧Ⓕ	23+25	下段Ⓟ
	ジャイアントハンマースロー	敵下段Ⓚに対して⇧Ⓕ	48	下段Ⓚ
	アイアンハンマープレス	敵ジャンプⓅに対して⇦Ⓕ	48	ジャンプⓅ
	バズクラッシュ	敵ジャンプⓀに対して⇦Ⓕ	48	ジャンプⓀ

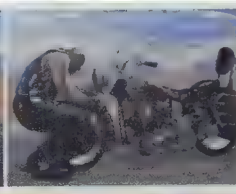
	技名	コマンド	ダメージ	属性
ダウン攻撃技	ダブルニードロップ	⇨Ⓟ+Ⓚ（ Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ）	22	
	ストンピング	⇩Ⓚ	12	

	技名	コマンド	ダメージ	属性
特殊行動技	アピール：I・LOVE・TINA	Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	0	
	アピール：COME ON！	⇩⇩Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	0	

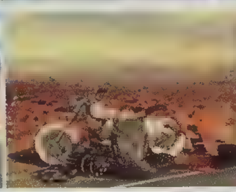
	技名	パートナー	コマンド	ダメージ	属性
タッグ協力技	ドッキングドライバー	ティナ	Ⓕ+Ⓟ	70	上段正面
	ロックオンスカイツイスタープレス	ティナ	⇨Ⓕ+Ⓟ	20+10+50	上段正面
	ツープラトンDDT	あやね	Ⓕ+Ⓟ	70	上段正面
	アリウープ	ザック	Ⓕ+Ⓟ	70	上段正面
	ザックバズーカ	ザック	⇧Ⓕ+Ⓟ	20+60	上段正面
	パワーフォールダウン	レオン、バイマン	Ⓕ+Ⓟ	70	上段正面
	パワースライド	レオン、バイマン	壁際でⒻ+Ⓟ	80	壁
	フライングニーシュート	バイマン	⇨Ⓕ+Ⓟ	10+10+60	上段正面
	ヴォルカニックベア	ジャン・リー	Ⓕ+Ⓟ	55+15	上段正面
	スピニングダイバー	ゲン・フー	Ⓕ+Ⓟ	10+30+30	上段正面
	タワーブレイカーズ	かすみ	Ⓕ+Ⓟ	30+40	上段正面
	パワースラム	上記以外	パートナーがⒻ+Ⓟ	50	上段正面
	オクラホマスタンピード		パワースラム中にⒻ+Ⓟ	25	派生

バース エンディングムービー





豪快にバイク相手にブレーンバスターを仕掛けるバース。結果後悔。ティナにまで無視される始末。


レオン

さすらいの傭兵

性　別	男
国　籍	イタリア
流　派	コマンドサンボ
年　齢	42歳
体　格	192cm　128kg B135 W120 H123
血液型	B型
誕生日	3月14日
職　業	傭兵
好　物	ピッツァ
趣　味	鉢植え

LEON

[illegible]ードの女盗賊ローランが、死ぬ間際に言った。
「[illegible]ンの愛する男、世界一強い男……」
[illegible]、ローランの信じたことを証明すべく、
[illegible]に出場したレオンだったが、思わぬ敗北を喫してしまう。
[illegible]し日のローランの[illegible]来する。
視線をともにした[illegible]レオンを駆り立てる。
今度こそ、[illegible]は砂漠に眠る女に誓う。

COS.1



COS.2



COS.3



サバイバルモードで1回のプレイ中に[illegible]を3個以上獲得（鉢植えの出現率51[illegible]分の11）

基本戦術 相手を吹き飛ばすパワフルな打撃をどう活かすか

パワー満点！　ガード崩し攻撃も充実しているが、その重さをどうカバーするかが鍵。

ジャブとボディブローが接近戦の要

技の出が全般的に遅いレオンは近距離では相手に押されがちだ。ジャブ(Ⓟ)、ボディブロー(⇨Ⓟ)、ニーリフト(⇨Ⓚ)など、す速い打撃を厳選して接近戦に臨みたい。このうちジャブとボディブローは、それぞれジャブ・ストレート(ⓅⓅ)、ストマッククラッシュ(⇨ⓅⓅ)までつねに出していってオーケー。ともにディレイなしならノーマルヒットでも連続でつながり、ホールドで割り込まれることがないからだ。しかもこれに続く連撃が存在するため、ガードされた場合もフォローが効く。また、レオンはガード崩し攻撃、またはガードされても有利に動ける打撃を多数持っている。具体的に挙げると、ジャブ、ジャブ・ストレート、ストームハンマー(ⓅⓅ⇦Ⓟ)、クロススラッシュ(⬂⬂Ⓟ)、ヘッドバット(Ⓟ+Ⓚ)などだ。ジャブ・ストレートなどで相手の動きを封じて、これらの技も活用したい。とはいえ、やはり重量級。受けに回る機会が多いので、相手の技に対する知識を深め、ホールドや反撃投げの精度を高めることも重要になってくる。

ダウン投げのチャンスを見逃さずに

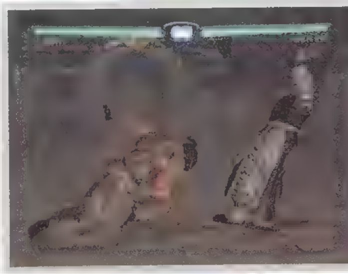
グラウンドサブミッション(ダウンした敵に⇩Ⓕ+Ⓟ)は確定場面が多数ある。まず、シミターロックヒール(⇨⇨ⓀⓀ)やヒールハンマー(⇦Ⓚ)などの叩きつけダウン後。下段固有技カウンター時の斜め叩きつけも同様だ。また、着地にぴったり重ねると必ず決まる。なお、確定ではないがソリッドキャノン(⇩⬂⇨Ⓟ)系の転がりダウンも、受け身を取られなければ決まるぞ。

TOPICS

ラッシュレッグスパイク(Ⓟ⇨Ⓟ⇩Ⓚ)など～スパイク系の下段技はノーマルヒット時に立ちよろけを誘発する。このあとはいきなりトラースキック(立ち中にⓀ)、ジャイアントアッパー(⇩⬃⇦Ⓟ)で浮かしが狙える。ただし、相手の回復動作が完璧ならば打撃はすべてガードされる。



⬆カウンターの場合はもちろんダウン投げ。



➡ヘッドバットなどは、ガードされても攻めを継続できるのが大きい。



⬅叩きつけたあとは急いで前ダッシュ。近づいてダウン投げを決めよう。

オススメ連続技

❹が重量級、それ以外は中量級以上に入る。トラースキックとジャイアントアッパーでは後者のほうが高位置で拾える。❸、❹の浮かしをトラースキックにするとそれぞれ中量級、重量級に確実に入らなくなる。なお、カタパルトスローはすべてダウン投げで代用可。

❶ トラースキック(立ち中にⓀ)→ブラストドライブニー(⇦Ⓟ⇨Ⓚ)→カタパルトスロー(浮かせた敵にⒻ+Ⓟ)



❷ トラースキック(立ち中にⓀ)→パームスタンプ(⬃Ⓟ)→ラッシュソバット(Ⓟ⇨ⓅⓀ)
❸ ジャイアントアッパー(⇩⬃⇦Ⓟ)→パームスタンプ(⬃Ⓟ)→ソリッドクラッシュ(⇨ⓅⓅⓅ)
❹ ジャイアントアッパー(⇩⬃⇦Ⓟ)→パームスタンプ(⬃Ⓟ)→ピアースフィスト(⬃ⓅⓅ)
❺ スマッシュ(⬉Ⓟ)→カタパルトスロー(浮かせた敵にⒻ+Ⓟ)

ストームハンマー　ⓅⓅ⇦Ⓟ



ジャブストレート(ⓅⓅ)から、豪快な上段バックナックルへ連繋する。3発目がヒットすると必ずダウンを奪える。決定打となる技ではないが、ガードされても有利なので、ストームアッパー(ⓅⓅ⇧Ⓟ)の布石として使っていこう。

ソリッドクラッシュ　⇨ⓅⓅⓅ



渾身のボディブローを3発連続でくり出すコンビネーション。2発目まではつねに連続でつながるため、ホールドされる恐れがない。2発止めを基本に使用し、この技とクラッシュレッグスパイク(⇨ⓅⓅⓀ)、投げ技を使い分けていこう。

フレイムフィスト　⇨⇨ⓅⓅⓅ



フレイムナックル(⇨⇨Ⓟ)からの3段連繋。フレイムナックルはヒット状況に関係なく顔面のけぞりが発生するため、つなぎが早ければ2発目までは必ず連続になる。この技も2発止めで使用し、ヒット状況を見て行動を変えるといい。

ピアースフィスト　⬁ⓅⓅ



パームスタンプ(⬁Ⓟ)からボディストレートへ連繋。パームスタンプはカウンター以上でクリティカルが発生。この技の追加で、投げ技による反撃を恐れずに(ディレイ)パームスタンプがより使いやすくなっている。

スマッシュ　⬉Ⓟ



踏み込んで放つ中段のアッパーで、しゃがみからしか出せない。ノーマルヒットでも相手は浮くが、浮きは低め。カタパルトスロー(浮かせた敵にⒻ+Ⓟ)か、グラウンドサブミッション(ダウンした敵に⇩Ⓕ+Ⓟ)を決めよう。

リバースダブルハンマー　⇦Ⓟ+ⓀⓅ(⇦🅟Ⓟ)



両拳を振り下ろし、返す手で突き上げる中段連繋。2発目はガード崩し効果があり、溜め攻撃が可能。最速ならヒット時は連続ヒットする。カウンター以上であっても浮いた相手を拾えるので、溜めはあまり意識せずに使おう。

ライジングトマホーク　⬃Ⓚ



中段の蹴り上げ。カウンター以上で相手を浮かせられる。本作はクリティカル状態に中段Ⓟ、Ⓚを使い分ける意味合いが薄く、中段浮かせ技はこの技よりも高位置で拾えるジャアントアッパー(⇩⇧⇦Ⓟ)ひとつでいい。

ヘッドバット　Ⓟ+Ⓚ(Ⓟ)



勢いよく頭突きをくり出す中段技。ヒット時はノーマル、(ハイ)カウンターにかかわらずクリティカル状態を誘発し、相手はその場に崩れる独特のモーションが発生する。さらにガード崩し攻撃でもあり、発生も比較的早いので使いやすい。

フレイムハンマー　⇩Ⓟ+Ⓚ(⇩Ⓟ)



両拳を力任せに上から叩きつける中段技。ヒット時は叩きつけダウンになり、グラウンドサブミッションが確定する。挙動は大きいが、この技もガード時に有利。レオンのⓅ+Ⓚで出す技は、そのほとんどにガード崩し効果があるのが特徴だ。

ニーリフト　⇨Ⓚ



前進しながらくり出される膝蹴りで、ヒット時はクリティカルが発生。すばやくジャブ(Ⓟ)やボディブロー(⇨Ⓟ)につないでクリティカルを維持しよう。出が早く、接近戦に欠かせない技のひとつだ。空中コンボの刻み技としても重宝する。

トラースキック　立ち中にⓀ



上段の蹴り上げで、カウンター以上で相手を高く浮かせる。クリティカル時はジャイアントアッパーと並んで狙いたい技だ。しゃがみダッシュを併用すれば立ち状態からでもすばやく出せる。ブラストトラース(⇦ⓅⓀ)は一段階浮きが低い。

ターンロージャベリン　⇩Ⓕ+Ⓚ(⇩Ⓚ)



リーチの長い下段回し蹴り。ノーマルヒットでクリティカルを誘発、カウンター以上で叩きつけダウンになる。その場合、すばやく近づいてグラウンドサブミッションを決めることができる。ノーマルヒット後のクリティカルの維持はニーリフトで。

カタパルトスロー　浮かせた敵にⒻ+Ⓟ



空中の相手を無造作につかみ、勢いよく前方に放り投げる空中投げ。打撃よりも低い位置の相手をつかめるので、コンボの締め技として活躍する。ダメージはグラウンドサブミッションのほうが高いものの、落下ポイントや壁があれば上回る。

デザートファルコン　⇦⬃⇩⬂⇨Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)



相手を担ぎ上げ、前方に投げ捨てる上段投げ。単発の投げ技の中で最大ダメージを誇り、壁に投げつければダメージはさらにアップ。投げコンボと違って抜けられる恐れがないので、確定状況ではなるべくこれを狙いたい。

マウントタックル～腕ひしぎ逆十字　⬂⬂Ⓕ+Ⓟ(⬂Ⓕ+Ⓟ)～⇩Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)



マウントタックル(⬂⬂Ⓕ+Ⓟ)は打撃の出かかりをつかむことが可能なので、近～中距離の選択肢に。ガード崩し攻撃から狙うのも有効。成功後はマウントパンチ(Ⓟ)に派生できるが、単純にダメージが高いこちらが得。

スタンディングアームロック～首極め腕卍～マウントポジション～マウントパンチ　⇩⬃⇦Ⓕ+Ⓟ(⇦Ⓕ+Ⓟ)～⇦Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)～⇩Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)～Ⓟ



4段階の投げコンボ。すべて決まれば大ダメージにつながるが、3回の投げ抜けポイントがあるので当然確実性は落ちる。ここではマウントパンチを選んであるが、マウントタックル後と同様に、狙うのはつねに腕ひしぎ逆十字でいい。

レオン技表

基本打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
ジャブ	Ⓟ	12	上
パームスタンプ	⬀Ⓟ	20	中
ローナックル	⇩Ⓟ	5	下
ハイキック	Ⓚ	32	上
ミドルサイドキック	⬂Ⓚ	26	中
ローキック	⇩Ⓚ	12	下

背後打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
ターンバックナックル	Ⓟ	12	上
スマッシュフック	ⓅⓅ	18	上中
スマッシュアッパー	ⓅⓅⓅ	22	上中中
ターンボディブロー	⇩Ⓟ	15	中
ターンロースピンナックル	⬇Ⓟ	13	下
ターンスピンキック	Ⓚ	30	上
ターンサイドキック	⬂Ⓚ	28	中
ターンロースピンキック	⬇Ⓚ	25	下

ジャンプ打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
アサルトダウンパーム	前ジャンプ中Ⓟ	15	中
アサルトフロントキック	前ジャンプ中Ⓚ	30	中
アサルトスマッシュフック	前ジャンプ着地際Ⓟ	20	中
アサルトレッグスパイク	前ジャンプ着地際Ⓚ	25	下
エアダウンパーム	上ジャンプ中Ⓟ	15	中
エアフロントキック	上ジャンプ中Ⓚ	30	中
ステップスマッシュフック	上ジャンプ着地際Ⓟ	20	中
ステップレッグスパイク	上ジャンプ着地際Ⓚ	25	下

起き上がり打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
通常起きハイキック	あおむけ敵足Ⓚ	20	中
通常起きローキック	あおむけ敵足⬇Ⓚ	20	下
通常起きハイキック	うつぶせ敵足Ⓚ	20	中
通常起きローキック	うつぶせ敵足⬇Ⓚ	20	下
通常起きハイキック	あおむけ敵頭Ⓚ	20	中
通常起きローキック	あおむけ敵頭⬇Ⓚ	20	下
通常起きハイキック	うつぶせ敵頭Ⓚ	20	中
通常起きローキック	うつぶせ敵頭⬇Ⓚ	20	下

固有打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
ジャブ・ボディブロー	Ⓟ⬂Ⓟ(Ⓟ🅟)	18	(上中)
ラッシュソバット	Ⓟ⇨ⓅⓀ(Ⓟ🅟Ⓚ)	35	(上中)中
ラッシュレッグスパイク	Ⓟ⇨Ⓟ⇩Ⓚ(Ⓟ🅟⇩Ⓚ)	25	(上中)下
ジャブ・ハイキック	ⓅⓀ	30	(上上)
ジャブ・ストレート	ⓅⓅ	12	(上上)
ストームフック	ⓅⓅⓅ	28	(上上)中
ストームハンマー	ⓅⓅ⇦Ⓟ	28	(上上)上
ラッシュトマホーク	ⓅⓅⓀ	34	(上上)中
ストームアッパー	ⓅⓅ⬀Ⓟ(ⓅⓅ🅟)	28	(上上)中
フィストボム	⬂Ⓟ	30	中
ウォーハンマー	⬃Ⓟ	32	中
スマッシュフック	⇧Ⓟ	18	中
スマッシュアッパー	⇧ⓅⓅ	22	中中
スマッシュジャイアントアッパー	⇧ⓅⓅⓅ	32	中中中
ブラストバックナックル	⇦Ⓟ	24	上
ブラストトラース	⇦ⓅⓀ	36	上上
ブラストドライブニー	⇦Ⓟ⇨Ⓚ(⇦Ⓟ🅚)	25	上中
ピアースフィスト	⬁ⓅⓅ	35	中中
フレイムナックル	⇨⬂Ⓟ	24	上
フレイムパーム	⇨⬂ⓅⓅ	18	上中
フレイムフィスト	⇨⬂ⓅⓅⓅ	35	上中中
クロススラッシュ	⬁⬁Ⓟ	28	中
ショルダータックル	⇦⇦Ⓟ	40	中
ソリッドキャノン	⬂⬁⇨Ⓟ(⬁🅟)	35	中
ジャイアントアッパー	⬂⬁⇦Ⓟ(⬁🅟)	32	中
スマッシュ	⬉Ⓟ	25	中
ボディブロー	⬂Ⓟ	18	中
ストマッククラッシュ	⇨ⓅⓅ	18	(中中)
ソリッドクラッシュ	⇨ⓅⓅⓅ	25	(中中)中
クラッシュレッグスパイク	⇨ⓅⓅⓀ	25	(中中)下
ストマックブレイク	⇨ⓅⓀ	30	中中
トラースキック	立ち中にⓀ	36	上
ライジングトマホーク	⬃Ⓚ	34	中
レッグスパイク	⬀Ⓚ	25	下
ジャベリンキック	⇧Ⓚ	30	上
ニーリフト	⇨Ⓚ	25	中
ヒールハンマー	⇦Ⓚ	30	中
ダブルスパイク	⬇ⓀⓀ	25	下下
サイドシミター	⇨⇨Ⓚ(⇨🅚)	20	下
シミターロックヒール	⇨⇨ⓀⓀ(⇨🅚Ⓚ)	30	下中
トラップヒールハンマー	ⓀⓀ	30	上中
トラップダブルハンマー	ⓀⓅ	25	上中
トラップリバースハンマー	ⓀⓅⓅ	30	上中中
ヘッドバット	Ⓟ+Ⓚ(🅟)	25	中
フレイムハンマー	⇩Ⓟ+Ⓚ(⇩🅟)	36	中
アームグレネード	⇨Ⓟ+Ⓚ(⇨🅟)	45	上
スイングダブルハンマー	⇦Ⓟ+Ⓚ(⇦🅟)	25	中
リバースダブルハンマー	⇦Ⓟ+ⓀⓅ(⇦🅟Ⓟ)	30	中中(溜め可能)
ボディソバット	Ⓕ+Ⓚ(🅚)	35	中
ターンロージャベリン	⬂Ⓕ+Ⓚ(⬂🅚)	22	下

投げ技

技名	コマンド	ダメージ	属性
フロントスープレックス	Ⓕ+Ⓟ	45	上段正面
ウォールバックスープレックス	壁際でⒻ+Ⓟ	55	壁
ネックハンギングツリー	⬁Ⓕ+Ⓟ	43	上段正面
マウントタックル	⬀⬀Ⓕ+Ⓟ(⬀🅕+🅟)	42	上段正面
マウントパンチ	マウントタックル中にⓅ	10+10+10+10	派生
腕ひしぎ逆十字	マウントタックル中に⇩Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	45	派生
ネックハンギングブロー	壁際で⇦Ⓕ+Ⓟ	53	壁
腕固め	⇨Ⓕ+Ⓟ	48	上段正面
	ジャンプ中にⒻ+Ⓟ	48	上段正面
ファイヤーストームニー	壁際で⇨Ⓕ+Ⓟ	55	壁
軸足払い	⬃⇨Ⓕ+Ⓟ(⇨🅕+🅟)	45	上段正面
立ちアキレス腱固め	軸足払い中に⇦Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	25	派生
逆片エビ固め	立ちアキレス腱固め中に⇩Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	35	派生
スタンディングアームロック	⇩⬃⇦Ⓕ+Ⓟ(⇦🅕+🅟)	30	上段正面
首極め腕卍	スタンディングアームロック中に⇦Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	30	派生
マウントポジション	首極め腕卍中に⇩Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	20	派生

技名	コマンド	ダメージ	属性
マウントパンチ	マウントポジション中にⓅ	7+7+7+7	派生
腕ひしぎ逆十字	マウントポジション中に⇩Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	35	派生
デザートファルコン	⇦⇧⇩⇦⇨Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	67	上段正面
デザートブリッジ	壁際で⇦⇧⇩⇦⇨Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	75	壁
飛びつき腕ひしぎ逆十字固め	敵背後からⒻ+Ⓟ	55	上段背後
ヘルハザードロック	敵背後から⇨Ⓕ+Ⓟ	30+30	上段背後
	敵背後からジャンプ中にⒻ+Ⓟ	30+30	上段背後
スリーパーホールド	敵背後から⇦⇨Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	50	上段背後
スイングスリーパー	スリーパーホールド中に⇦Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	40	派生
スイングブレスフォール	壁際でスリーパーホールド中に⇦Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	30+20	壁
脇固め	敵しゃがみ時に⇩Ⓕ+Ⓟ	40	下段正面
	敵しゃがみ時にジャンプ中に⇩Ⓕ+Ⓟ	40	下段正面
腕ひしぎ逆十字固め	脇固め中に⇩Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	20	派生
クレイジークラッシュ	腕ひしぎ逆十字固め中に⇩⇩Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	8+8+8	派生
スネークフェイスロック	敵しゃがみ時に⇧Ⓕ+Ⓟ(⇩Ⓕ+Ⓟ)	25+30	下段正面
	敵しゃがみ時に背後から⇧Ⓕ+Ⓟ(⇩Ⓕ+Ⓟ)	25+30	下段背後
リバースアームロック	スネークフェイスロック中に⇩Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	20	派生
カタパルトスロー	浮かせた敵にⒻ+Ⓟ	25	空中
グラウンドサブミッション 膝十字固め	ダウンした敵に(あおむけ足側)⇩Ⓕ+Ⓟ	30	ダウン
ヘッドスパイク	ダウンした敵に(あおむけ頭側)⇩Ⓕ+Ⓟ	10+10+10	ダウン
腕拉ぎ逆十字	ダウンした敵に(あおむけ横側)⇩Ⓕ+Ⓟ	30	ダウン
逆片エビ固め	ダウンした敵に(うつぶせ足側)⇩Ⓕ+Ⓟ	30	ダウン
ヘッドスパイク	ダウンした敵に(うつぶせ頭側)⇩Ⓕ+Ⓟ	10+10+10	ダウン
腕ひしぎ逆十字	ダウンした敵に(うつぶせ横側)⇩Ⓕ+Ⓟ	30	ダウン

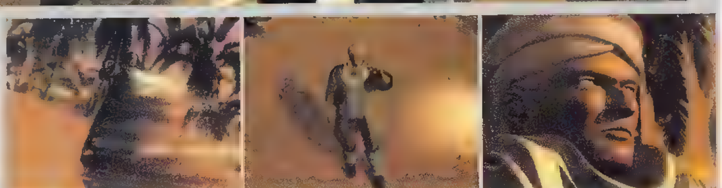
ホールド技 技名	コマンド	ダメージ	属性
首狩り十字固め	敵上段Ⓟに対して⇩Ⓕ	47	上段Ⓟ
裏アキレス腱固め	敵上段Ⓚに対して⇩Ⓕ	22+25	上段Ⓚ
デストラップ	敵中段Ⓟに対して⇦Ⓕ	47	中段Ⓟ
スネークヴァイツ	壁際で敵中段Ⓟに対して⇦Ⓕ	57	壁
飛びつき膝十字固め	敵中段Ⓚに対して⇦Ⓕ	47	中段Ⓚ
巻き込み十字固め	敵下段Ⓟに対して⇦Ⓕ	47	下段Ⓟ
コブラデスロック	敵下段Ⓚに対して⇦Ⓕ	22+25	下段Ⓚ
キャッチングアームロック	敵ジャンプⓅに対して⇦Ⓕ	47	ジャンプⓅ
ヒールホールド	敵ジャンプⓀに対して⇦Ⓕ	47	ジャンプⓀ

ダウン攻撃技 技名	コマンド	ダメージ	属性
ニードロップ	P+K(F+P+K)	22	
ストンピング	⇩Ⓚ	12	

挑発行動技 技名	コマンド	ダメージ	属性
アピール GO TO HELL	F+P+K	0	

タッグ協力技 技名	パートナー	コマンド	ダメージ	属性
ヘビィサンド	ザック	F+P	15+40+15	上段正面
ギロチンナパーム	バース	Ⓕ+Ⓟ	10+30+30	上段正面
アルティメットスクラム	バース	F+P	20+50+10	上段正面
アルティメットタックル	バース	壁際で⇨Ⓕ+Ⓟ	20+60	壁
T・W・D	ティナ	Ⓕ+P	30+40	上段正面
デザートタイガー	ゲン・フー	Ⓕ+Ⓟ	70	上段正面
ジョイントクラッシャー	バイマン	Ⓕ+Ⓟ	10+10+50	上段正面
デストラップ	上記以外	パートナーがⒻ+Ⓟ	62	上段正面

レオン エンディングムービー

幻羅を討ち、世界一強い男となったのだろうか？ シルクロードを訪れたレオンが見たものとは？

バイマン

静かなる殺し屋

性別	男
国籍	ロシア
流派	コマンドサンボ
年齢	31歳
体格	182cm　105kg B120 W92 H95
血液型	B型
誕生日	10月10日
職業	暗殺者
好物	ビーフシチュー
趣味	武器収集、チェス

BAYMAN

軍人時代に身に付けたコマンドサンボの腕で、
殺人請負のプロと呼ばれる殺し屋。
かつてフェイム・ダグラスの暗殺を依頼してきたドノヴァンが、
今度はスナイパーを雇ってバイマンを始末しようとした。
だが、バイマンは、それをあっけなく返り討ちにしてしまう。
二度目の裏切りに対して報復するため、
バイマンはDOAに出場する。

COS.1



COS.2



COS.3



サバイバルモードのシングルで銅賞（10勝）以上を3回獲得

基本戦術

パワーよりもスピードで勝負！ホールドも使いこなそう

レオンほどガード崩し攻撃、吹き飛ばし技はないが、速い打撃が多いので使いやすいぞ。

レオンに似て非なる鋭い打撃を使いこなす

バイマンはレオンと共通する技が多いため、その戦術も基本的には近いものになる。ただ、バイマンの打撃技は小回りの利く使いやすいものが多いので、レオンよりも豊富な攻撃連繋が組める。空中コンボもナックルショット(ⓅⓅⓅ)やフレイムスティンガー(⇨ⓀⓅ)の存在が、より強力で安定度を高めている。近距離では、ジャブ・ストレート(ⓅⓅ)やストマッククラッシュ(⇨ⓅⓅ)、ツイストフック(⇨Ⓟ⇨Ⓟ)、ニーリフト(⇨Ⓚ)といったところが主要技。ツイストフックは3発目のブレイクアッパー(⇨Ⓟ⇨ⓅⓅ)までヒットすれば浮かせられる。下段技への派生はないが見返りが大きいので活用しよう。ニーリフトはフレイムスティンガーまで出していっていいだろう。つなぎが比較的早いためホールドされにくく、ヒット時は顔面やられになり直接浮かせ技を狙える。ちょうどニーリフト後の刻み技も兼ねている形だ。投げ技は、風車式バックブリーカー(⇦⇖⇩⇙⇨Ⓕ+Ⓟ)のほかに、ネックホールドスイング(⇦Ⓕ+Ⓟ)→スイングスリーパー(敵背後から⇦⇨Ⓕ+Ⓟ～⇦Ⓕ+Ⓟ)もオススメ。派生ポイントがすぐに訪れるため投げを抜けられにくいからだ。

間合いが離れたときの有効技

中間距離ではキャノンボールショット(⇨Ⓟ+Ⓚ)やブレイクショット(⇩⇘⇨Ⓚ)が有効。前者はガード崩し攻撃で、後者は出が早い。上段潜り性能のあるファイヤーバレット(⇦Ⓟ+Ⓚ)、スパイクショルダー(⇖⇖Ⓟ)、打撃モーションをつかめるカニバサミ(⇖⇖Ⓕ+Ⓟ)も強力だ。

TOPICS


↑安定はライジングトマホーク(⇘Ⓚ)。

サイドワインダー(Ⓕ+Ⓚ)で相手が背向けやられになったら、ブレイクアッパーやストームブラストトラース(ⓅⓅ⇦ⓅⓀ)が確定するが、間合いや地形に注意。後者は間合いが遠かったり、下りの場合は入りにくい。また、クリティカルゲージが短いと、途中でダウンしてしまう。


➡ツイストフックヒット時は、ブレイクアッパーと投げ技で2択を迫る。


⬅浮かせ技、中間距離でのけん制技として有効なファイヤーバレット。

オススメ連続技

すべて中量級まで決まるコンボ。ただし、❹はファイヤーバレットで浮かせたときのみで、バルクアッパー、ブラストトラースからは入らない。❷はちょうどコンボの締めで壁際であればダウン投げが入る。重量級にはパームスタンプやニーリフトを省いて対処しよう。

❶ バルクアッパー(⇩⇘⇨Ⓟ)→ナックルショット(ⓅⓅⓅ)→ニーリフト(⇨Ⓚ)→グラウンドサブミッション(ダウンした敵に⇩Ⓕ+Ⓟ)



❷ ブラストトラース(⇦ⓅⓀ)→パームスタンプ(⇖Ⓟ)→ストームブラストジャベリン(ⓅⓅ⇦Ⓟ⇩Ⓚ)
❸ ファイヤーバレット(⇦Ⓟ+Ⓚ)→パームスタンプ(⇖Ⓟ)→ソリッドクラッシュ(⇨ⓅⓅⓅ)
❹ ファイヤーバレット(⇦Ⓟ+Ⓚ)→ブラストスティンガー(⇦Ⓟ⇨ⓀⓅ)→ニーリフト(⇨Ⓚ)→グラウンドサブミッション(ダウンした敵に⇩Ⓕ+Ⓟ)
❺ スパイクショルダー(⇖⇖Ⓟ)→パームスタンプ(⇖Ⓟ)→グラウンドサブミッション(ダウンした敵にⒻ+Ⓟ)

ナックルショット　ⓅⓅⓅ



上段パンチ2発からフレイムナックル(⇨⇨Ⓟ)へつなぐ連繋。3発目ヒット時は顔面やられが発生。若干の浮き直し効果があり、空中コンボに使える。地上ではデスボトム(ⓅⓅ⇩Ⓟ)、ストームブラストナックル(ⓅⓅ⇦Ⓟ)からの連繋を主体に。

ブレイクアッパー　⇨Ⓟ⇨ⓅⓅ(⇨Ⓟ🅟Ⓟ)



ボディブロー(⇨Ⓟ)からフック、アッパーへと連繋する。1～2発目のあいだはストマッククラッシュ(⇨ⓅⓅ)と同様、つねに連続となる。2発目は上段だがヒット状況に関係なくクリティカルが発生。3発目はカウンター以上で浮く。

サイドワインダー　Ⓕ+Ⓚ(🅚)



前進しながらの中段の膝蹴り。ヒット時は反転のけぞりを誘発、くり出すまえの足位置が平行型なら背後やられに。す速く浮かし技につないで空中コンボに持ちこもう。このとき、上段は出が早いものでないと当たらない。

ブラストトラース　⇦ⓅⓀ



上段裏拳から相手を高く浮かせる上段蹴りへ連繋。バイマンは単発のトラースキック(立ち中にⓀ)を出せないため、この技を上段浮かし技として使うことになる。レオンのブラストトラースよりも浮きが高いのが特徴。

ブラストスティンガー　⇦Ⓟ⇨ⓀⓅ(⇦Ⓟ🅚Ⓟ)



ブラストドライブニー(⇦Ⓟ⇨Ⓚ)からフレイムナックルへつなぐコンビネーション。ニーリフト(⇨Ⓚ)からも同様の連繋があり、空中コンボのつなぎ技として使える。地上でも最後まで出しておけば、ヒット時に余裕を持って動ける。

バルクアッパー　⇩⇘⇨Ⓟ



上空へ向けて拳を突き上げる大振りな中段アッパー。レオンのジャイアントアッパーにあたる技で、ノーマルヒットでクリティカル状態を誘発、カウンター以上で高い浮きが発生する。威力もあるので、クリティカル時に狙いたい本命打撃。

キャノンボールショット　⇨Ⓟ+Ⓚ(⇨🅟)



1回転しながら握った両拳を前方に振り回す中段技。ヒットすると相手はきりもみしながら地面に叩きつけられ、受け身が取れない。発生が遅いのが難点だが、リーチが長くガード崩し効果もある。離れた間合いからくり出していこう。

ファイヤーバレット　⇦Ⓟ+Ⓚ(⇦Ⓟ)



前方をなぎ払うように放つ中段技。ノーマルヒットでクリティカルを誘発、カウンター以上で相手は浮く。バルクアッパーより硬直が短いのでより高位置で拾え、リーチもある。また姿勢が低く、上段攻撃の下をくぐるなど優れた性質を持つ。

グラウンドサブミッション　ダウンした敵に⇩Ⓕ+Ⓟ



ダウン状態への追撃に使えるダウン投げ。相手のダウン状態と位置関係によってさまざまな投げ技、締め技に変化するが、与えるダメージは一律30となっている。確実に決められる状況が少なからずあるのでしっかり使いこなしていきたい。

アームロックスイング　敵下段Ⓟに対して⇨⬀Ⓕ



対下段パンチ系のエキスパートホールド。相手の腕をつかんで振り回し、遠心力を利用してそのまま投げつける。通常の対下段ホールドに比べてダメージが高いのはもちろんだが、前方に投げ飛ばすので壁による追加ダメージも入りやすい。

ローリングシザース～STF　タンクホイール中にⒻ+Ⓟ～⇩Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)



特殊行動技のタンクホイール(⇧Ⓟ+Ⓚ、⇩Ⓟ+Ⓚ)からカニバサミ(⬃⬃Ⓕ+Ⓟ)へ連繋する。タンクホイールは上段をかわす性質がある。低い姿勢を維持したまま、相手の打撃の出始めをもつかめる投げ技を仕掛けられるのは大きい。

ネックホールドスイング　⇦Ⓕ+Ⓟ



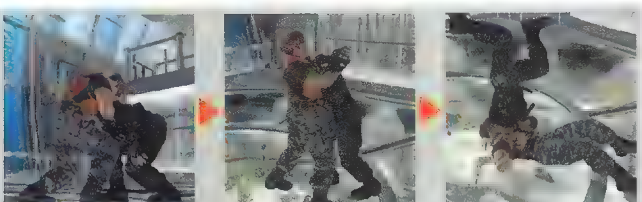
相手を手前に引き込み背後を取る上段投げ。ダメージはないが、このあと上段背後投げが確定する。ただしヘルハザードロック(敵背後から⇨Ⓕ+Ⓟ)は間合いが狭く決まらない。スリーパーホールド(敵背後から⇦⇨Ⓕ+Ⓟ)を仕掛けよう。

風車式バックブリーカー　⇦⬀⇩⬃⇨Ⓕ+Ⓟ(🅕+🅟)



相手を抱え上げ、膝の上に背中から落とす高威力な正面上段投げ。総ダメージは投げコンボには劣るものの、抜けが存在しないので決まれば確実にダメージが取れる。相手のホールドを読んでハイカウンター投げを狙うときはこれを使おう。

スタンディングアームロック～首極め腕卍～DDT　⇩⬃⇦Ⓕ+Ⓟ(⇦🅕+🅟)～⇦Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)～⇩Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)



2回派生コマンドのある投げコンボで、すべて成功すると105のダメージを与える。入力タイミングは"コキッ"という効果音を目安にするといい。軸足払い(⇦⇨Ⓕ+Ⓟ)始動のほうが、1回目の派生で抜けられた場合のダメージは高い。

バイマン技表

基本打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
ジャブ	Ⓟ	10	上
バームスタンプ	⬁Ⓟ	20	中
ローナックル	⇩Ⓟ	5	下
ハイキック	Ⓚ	30	上
ミドルサイドキック	⬂Ⓚ	26	中
ローキック	⇩Ⓚ	12	下

背後打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
ターンバックナックル	Ⓟ	12	上
スマッシュフック	ⓅⓅ	18	上中
スマッシュアッパー	ⓅⓅⓅ	22	上中中
ターンボディブロー	⇩Ⓟ	15	中
ターンロースピンナックル	⬇Ⓟ	13	下
ターンスピンキック	Ⓚ	30	上
ターンサイドキック	⇨Ⓚ	28	中
ターンロースピンキック	⬇Ⓚ	25	下

ジャンプ打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
アサルトダウンバーム	前ジャンプ中Ⓟ	15	中
アサルトフロントキック	前ジャンプ中Ⓚ	30	中
アサルトスマッシュフック	前ジャンプ着地際Ⓟ	20	中
アサルトレッグスパイク	前ジャンプ着地際Ⓚ	25	下
エアダウンバーム	上ジャンプ中Ⓟ	15	中
エアフロントキック	上ジャンプ中Ⓚ	30	中
ステップスマッシュフック	上ジャンプ着地際Ⓟ	20	中
ステップレッグスパイク	上ジャンプ着地際Ⓚ	25	下

起き上がり技

技名	コマンド	ダメージ	属性
通常起きハイキック	あおむけ敵足Ⓚ	20	中
通常起きローキック	あおむけ敵⬇Ⓚ	20	下
通常起きハイキック	うつぶせ敵足Ⓚ	20	中
通常起きローキック	うつぶせ敵足⬇Ⓚ	20	下
通常起きハイキック	あおむけ敵頭Ⓚ	20	中
通常起きローキック	あおむけ敵頭⬇Ⓚ	20	下
通常起きハイキック	うつぶせ敵頭Ⓚ	20	中
通常起きローキック	うつぶせ敵頭⬇Ⓚ	20	下

固有打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
バームアロー	⬀Ⓟ	30	中
トマホークエルボー	⬃Ⓟ	32	中
スマッシュフック	⬂Ⓟ	18	中
スマッシュアッパー	⇧ⓅⓅ	22	中中
ブレイクショット	⬁⇦⇨Ⓚ	32	上
ライジングトマホーク	⬃Ⓚ	34	中
ジャベリンキック	⬂Ⓚ	30	上
ローリングソバット	⇧Ⓚ	38	上
ターンロージャベリン	⇩Ⓕ+Ⓚ(⇩🅚)	25	下
サイドワインダー	Ⓕ+Ⓚ(🅚)	20	中
ファイヤーバレット	⇦Ⓟ+Ⓚ(⇦🅟)	26	中
ヘルボトム	⬀Ⓟ(⇩🅟)	24	下
チャージングボルト	⬀ⓅⓅ(⇩🅟Ⓟ)	27	下中
ブラストバックナックル	⇦Ⓟ	17	上
ブラストトラース	⇦ⓅⓀ	36	上上
ブラストドライブニー	⇦Ⓟ⇨Ⓚ(⇦Ⓟ🅚)	18	上中
ブラストスティンガー	⇦Ⓟ⇨ⓀⓅ(⇦Ⓟ🅚Ⓟ)	15	上中上
ブラストロージャベリン	⇦Ⓟ⇩Ⓚ	25	上下
ニーリフト	⇨Ⓚ	20	中
フレイムスティンガー	⇨ⓀⓅ	15	中上
スマッシュ	⬉Ⓟ	25	中
バルクアッパー	⇩⬁⇨Ⓟ	30	中
ヒールアックス	⇦Ⓚ	30	中
サイドエッジ	Ⓟ+Ⓚ(🅟)	24	上
サイドエッジナックル	Ⓟ+ⓀⓅ(🅟Ⓟ)	17	上上
サイドエッジトラース	Ⓟ+ⓀⓅⓀ(🅟ⓅⓀ)	36	上上上
サイドエッジジャベリン	Ⓟ+ⓀⓅ⇩Ⓚ(🅟Ⓟ⇩Ⓚ)	25	上上下
フレイムナックル	⇨⇨Ⓟ	24	上
スパイクショルダー	⬁⬁Ⓟ(⬁🅟)	38	中
キャノンボールショット	⇨Ⓟ+Ⓚ(⇨🅟)	40	中
レッグスパイク	⬀Ⓚ	25	下
スパイクソバット	⬀ⓀⓀ	35	下中
ボディブロー	⇨Ⓟ	18	中
ストマッククラッシュ	⇨ⓅⓅ	18	(中中)
ソリッドクラッシュ	⇨ⓅⓅⓅ	25	(中中)中
クラッシュレッグスパイク	⇨ⓅⓅⓀ	22	(中中)下
ツイストフック	⇨Ⓟ⇨Ⓟ(⇨Ⓟ🅟)	18	(中上)
ブレイクアッパー	⇨Ⓟ⇨ⓅⓅ(⇨Ⓟ🅟Ⓟ)	22	(中上)中
ストマックブレイク	⇨ⓅⓀ	30	中中
ジャブ・ボディブロー	Ⓟ⇨Ⓟ(Ⓟ🅟)	18	(上中)
ラッシュソバット	Ⓟ⇨ⓅⓀ(Ⓟ🅟Ⓚ)	35	(上中)中
ラッシュレッグスパイク	Ⓟ⇨Ⓟ⇩Ⓚ(Ⓟ🅟⇩Ⓚ)	25	(上中)下
ジャブ・ハイキック	ⓅⓀ	28	(上上)
コンボヒールハンマー	ⓅⓀⓀ	25	(上上)中
ジャブ・ストレート	ⓅⓅ	10	(上上)
ナックルショット	ⓅⓅⓅ	24	(上上)上
ストームソバット	ⓅⓅⓀ	35	(上上)中
ストームブラストナックル	ⓅⓅ⇦Ⓟ(ⓅⓅ🅟)	17	(上上)上
ストームブラストトラース	ⓅⓅ⇦ⓅⓀ(ⓅⓅ🅟Ⓚ)	36	(上上)上上
ストームブラストジャベリン	ⓅⓅ⇦Ⓟ⇩Ⓚ(ⓅⓅ🅟⇩Ⓚ)	25	(上上)上下
デスボトム	ⓅⓅ⇩Ⓟ	24	(上上)下
チャージングタイガー	ⓅⓅ⇩ⓅⓅ	27	(上上)下中
トラップヒールハンマー	ⓀⓀ	25	上中
トラップダブルハンマー	ⓀⓅ	25	上中
トラップリバースハンマー	ⓀⓅⓅ	30	上中中
ターンブレイド	⇩⬀⇦Ⓟ(⬀🅟)	32	中(背)
スライディングキック	⇨⇨Ⓚ(⇨🅚)	28	下
ダブルスパイク	⬇ⓀⓀ	25	下下

投げ技

技名	コマンド	ダメージ	属性
ビクトル膝十字固め	Ⓕ+Ⓟ	45	上段正面
ナッツロッカー	壁際でⒻ+Ⓟ	30+25	壁
ネックホールドスイング	⇦Ⓕ+Ⓟ	0	上段正面
カニバサミ	⬁⬁Ⓕ+Ⓟ(⬁🅕+🅟)	35	上段正面
ローリングシザース	タンクホイール中にⒻ+Ⓟ	35	上段正面
STF	カニバサミ中に⇩Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	10+25	派生
ジェイルロックニー	⇨⇨Ⓕ+Ⓟ	10+55	上段正面
腕固め	⇨Ⓕ+Ⓟ	48	上段正面

DEAD OR ALIVE 3

腕固め	ジャンプ中にⒻ+Ⓟ	48	上段正面
ファイヤーストームニー	壁際で⇨Ⓕ+Ⓟ	55	壁
軸足払い	⇦⇨Ⓕ+Ⓟ(⇦Ⓕ+Ⓟ)	45	上段正面
サソリ固め	軸足払い中に⇩Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	45	派生
立ちアキレス腱固め	軸足払い中に⇦Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	25	派生
逆片エビ固め	立ちアキレス中に⇩Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	35	派生
スタンディングアームロック	??Ⓕ+Ⓟ(?Ⓕ+Ⓟ)	30	上段正面
首極め腕卍	スタンディングアームロック中に⇦Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	30	派生
DDT	首極め腕卍中に?Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	45	派生
風車式バックブリーカー	⇦⇩⇨⇩⇦⇨Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	67	上段正面
飛びつき腕ひしぎ逆十字固め	敵背後からⒻ+Ⓟ	55	上段背後
ヘルハザードロック	敵背後から⇨Ⓕ+Ⓟ	30+30	上段背後
	敵背後からジャンプ中にⒻ+Ⓟ	30+30	上段背後
スリーパーホールド	敵背後から⇦⇨Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	50	上段背後
スイングスリーパー	スリーパーホールド中に?Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	40	派生
スイングブレスフォール	壁際でスリーパーホールド中に⇦Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	30+20	壁
脇固め	敵しゃがみ時に?Ⓕ+Ⓟ	40	下段正面
	敵しゃがみ時にジャンプ中に⇩Ⓕ+Ⓟ	40	下段正面
腕ひしぎ逆十字固め	脇固め中に?Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	20	派生
クレイジークラッシュ	腕ひしぎ逆十字固め中に⇩⇩Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	8+8+8	派生
スネークフェイスロック	敵しゃがみ時に?Ⓕ+Ⓟ(?Ⓕ+Ⓟ)	25+30	下段正面
	敵しゃがみ時に背後から⇨Ⓕ+Ⓟ(⇩Ⓕ+Ⓟ)	25+30	下段背後
リバースアームロック	スネークフェイスロック中に⇩Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	20	派生
グラウンドサブミッション サソリ固め	ダウンした敵に(あおむけ足側)⇩Ⓕ+Ⓟ	30	ダウン
グラウンドサブミッション ネッククラッシュ	ダウンした敵に(あおむけ頭側)?Ⓕ+Ⓟ	30	ダウン
グラウンドサブミッション 腕ひしぎ逆十字	ダウンした敵に(あおむけ横側)⇩Ⓕ+Ⓟ	30	ダウン
グラウンドサブミッション 逆片エビ固め	ダウンした敵に(うつぶせ足側)⇩Ⓕ+Ⓟ	30	ダウン
グラウンドサブミッション ネッククラッシュ	ダウンした敵に(うつぶせ頭側)⇩Ⓕ+Ⓟ	30	ダウン
グラウンドサブミッション 腕ひしぎ逆十字	ダウンした敵に(うつぶせ横側)?Ⓕ+Ⓟ	30	ダウン

ホールド技

技名	コマンド	ダメージ	属性
首狩り十字固め	敵上段Ⓟに対して⇩Ⓕ	47	上段Ⓟ
裏アキレス腱固め	敵上段Ⓚに対して⇩Ⓕ	22+25	上段Ⓚ
デストラップ	敵中段Ⓟに対して⇦Ⓕ	47	中段Ⓟ
スネークヴァイツ	壁際で敵中段Ⓟに対して⇦Ⓕ	57	壁
飛びつき膝十字固め	敵中段Ⓚに対して⇦Ⓕ	47	中段Ⓚ
巻き込み十字固め	敵下段Ⓟに対して⇨Ⓕ	47	下段Ⓟ
コブラデスロック	敵下段Ⓚに対して⇨Ⓕ	22+25	下段Ⓚ
キャッチングアームロック	敵ジャンプⓅに対して⇦Ⓕ	47	ジャンプⓅ
ヒールホールド	敵ジャンプⓀに対して⇦Ⓕ	47	ジャンプⓀ

エキスパートホールド

技名	コマンド	ダメージ	属性
ギロチンチョーク	敵上段Ⓟに対して⇨⇩Ⓕ	60	上段Ⓟ
足刈り膝十字固め	敵上段Ⓚに対して⇨⇩Ⓕ	20+20+20	上段Ⓚ
ヘルスープレックス	敵中段Ⓟに対して⇨⇦Ⓕ	30+30	中段Ⓟ
ヒザ靭帯固め	敵中段Ⓚに対して⇦⇨Ⓕ	60	中段Ⓚ
アームロックスイング	敵下段Ⓟに対して??Ⓕ	30+30	下段Ⓟ
ローリングレッグロック	敵下段Ⓚに対して⇨⇨Ⓕ	60	下段Ⓚ

ダウン攻撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
?ードロップ	P+K(F+P+K)	22	
ニープレス	⇩Ⓚ	15	

特殊行動技

技名	コマンド	ダメージ	属性
タンクホイール	P+K	0	
	⇩Ⓟ+Ⓚ	0	
アピール:「ぶっ殺す」	F+P+K	0	
アピール:「無駄だ!」	⇩⇧Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	0	

タッグ協力技

技名	パートナー	コマンド	ダメージ	属性
ヘヒィサント	ザック	F+P	15+40+15	上段正面
ギロチンナパーム	バース	Ⓕ+Ⓟ	10+30+30	上段正面
アルティメットスクラム	バース	⇨Ⓕ+Ⓟ	20+50+10	上段正面
アルティメットタックル	バース	壁際で⇨Ⓕ+Ⓟ	20+60	壁
T・W・D	ティナ	Ⓕ+Ⓟ	30+40	上段正面
デザートタイガー	ゲン・フー	Ⓕ+Ⓟ	70	上段正面
ジョイントクラッシャー	レオン	Ⓕ+Ⓟ	10+10+50	上段正面
シザーススタンプ	ハヤブサ	⇦⇦Ⓕ+Ⓟ(⇦Ⓕ+Ⓟ)	42+28	上段正面
デストラップ	上記以外	パートナーがⒻ+Ⓟ	62	上段正面

バイマン エンディングムービー








彼を暗殺へと駆り立てるのはいったい何なのだろう? 在りし日の記憶……。彼の戦いは続く。

ジャン・リー

熱血の漢

性別	男
国籍	中国
流派	ジークンドー
年齢	20歳
体格	173cm 75kg B99 W80 H92
血液型	AB型
誕生日	11月27日
職業	用心棒
好物	ハンバーガー、グレープフルーツ
趣味	アクション映画鑑賞

JANN LEE

理由なき闘争者、ジャン・リーの道はなおも険しい。
いまや知らぬものとてない"ドラゴン"、ジャン・リーだ。
強者を求める闘いは決して終わらない。
快楽の追求として今回も雄叫びをあげる。

COS.1



COS.2



COS.3



タイムアタックモードをタッグでレイファンをパートナーに金賞(3分30秒以内にクリアー)を獲得

基本戦術

多彩かつ有利な打撃で相手を押しまくれ！

軸となる技からの派生と不利にならない連繋技。これらを組み合わせて相手を押し込め。

要のボディブローからの派生

近距離で使っていく技はボディブロー(⇨Ⓟ)。カウンターヒットかしゃがみ状態の相手にクリティカルを誘発させる技だ。さらに、単発だけではなくつぎの派生も駆使して、攻撃に厚みを持たせていきたい。ボディアッパー(⇨ⓅⓅ)に派生する場合はディレイを使ってのカウンターヒット狙い。1発目でクリティカルが取りにくい場合に使っていこう。いっぽう、ボディステップミドル(⇨ⓅⓀ)は相手の様子を探るのに最適の技。ヒットすると吹き飛ばすためクリティカルは狙えないが、ガードされてもジャン・リーがさきに動ける。これでボディブローからの投げの使用頻度を見極めたり、再びボディブローでカウンターヒットを取りにいく。ボディロースピンキック(⇨Ⓟ⇩Ⓚ)で相手のガードを揺さぶることも忘れずに。

ガードされても有利な技が目白押し

ジャン・リーは手数の多さに加えて、ガードされてもさきに動ける技が数多くそろっている。これらをうまく利用することによって、ボディブローでのカウンターヒット率が高まり、相手ガードを崩しやすくなる。それらの技とは、ボディステップミドルを筆頭にソニックステップミドル(Ⓟ⇩ⓅⓀ)、ドラゴンストーム(ⓅⓅ⇩ⓀⓀ)、スラストスパイクキック(⇩ⓀⓀ)、シンニーハイキック(Ⓕ+ⓀⓀ)、スナップスパイクキック(⇨Ⓚ⇦Ⓚ)、ドラゴンスパイク(⇦⇨Ⓚ)、トリプルハイ(ⓀⓀⓀ)、ドラゴンステップミドル(⇨⇨Ⓚ)とかなりの数だ。簡単に投げにいかず、これらの技で相手の反撃を誘ってみよう。

TOPICS



⬆自分なりのやりやすい追い討ちを捜そう。

ドラゴンガンナー(⇨Ⓕ+Ⓟ)とダブルバインド(敵中段Ⓟに対して⇦Ⓕ)からの追い討ちは多数ある。ドラゴンガンナーはドラゴンステップミドルやソニックフック(Ⓟ⇨Ⓟ)。ダブルバインドからは、キックアッパー(⇩Ⓚ)でクリティカル状態へ。そこから空中コンボへ発展させるのも手。



➡ジャン・リーの主力技ボディブロー。そこからの派生も多彩だ。

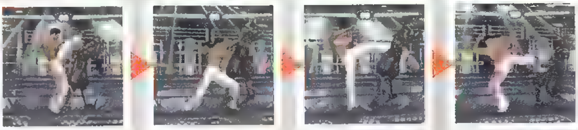


⬅ガードされても有利な技が多い。簡単に主導権を渡さないのが強みだ。

オススメ連続技

❶は中量級までの基本コンボ。吹っ飛ばし効果で壁ダメージも期待できる。❷は重量級用の空中コンボだ。❸はハイシンニーキック(⇩Ⓚ)で少し拾いやすくなる。体重に関係なく決められる。❹は⇧⇧としゃがみダッシュをしてから。❺はそのまま⇦⇨Ⓟとしていい。

❶ キックアッパー(⇩Ⓚ)→コンボナックルアッパー(ⓅⓅ⇨Ⓟ)→スナップスパイクキック(⇨Ⓚ⇦Ⓚ)



❷ キックアッパー(⇩Ⓚ)→ソニックスピンキック(Ⓟ⇨ⓅⓀ)
❸ ハイシンニーキック(⇩Ⓚ)→ドラゴンキャノン(ⓅⓅⓅⓅ)
❹ ドラゴンガンナー(⇨Ⓕ+Ⓟ)→ドラゴンブロー(⇩⇦⇨Ⓟ)
❺ ダブルバインド(敵中段Ⓟに対して⇦Ⓕ)→ドラゴンナックル(しゃがみから⇦⇨Ⓟ)

ソニックスピンキック　Ⓟ⇨ⓅⓀ（Ⓟ🅟Ⓚ）



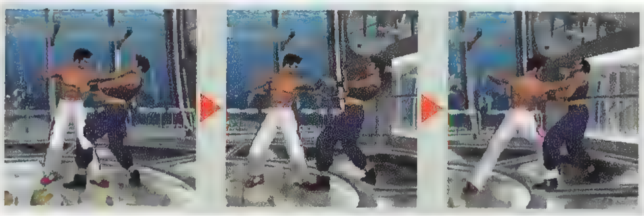
立ちパンチからの派生で2発目まで連続ヒット。相手にクリティカルを誘発させる。3発目をソニックロースピンキック（Ⓟ⇨Ⓟ⇩Ⓚ）にすることもでき、使いやすい技のひとつ。空中コンボでも対重量級用として使用することもある。

ドラゴンキャノン　ⓅⓅⓅⓅ



最後が中段攻撃になっているパンチ4発の連繋技。下段のドラゴンスライサー（ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ）があるとはいえ、地上でそうそう出し切る技ではない。最後がヒットしたときの吹っ飛ばし効果は高いので、お手軽な空中コンボ専用技にしよう。

コンボナックルアッパー　ⓅⓅ⇨Ⓟ



すべて上段攻撃だが、ガードされたときのスキは皆無。地上で相手にプレッシャーをかけられる技だ。空中コンボでも活躍し、壁に打ちつける効果がないため、ここからスナップスパイクキック（⇨Ⓚ⇦Ⓚ）につなぐとダメージ効率がよい。

キックアッパー　⇙Ⓚ



軽く跳び上がる中段の蹴り攻撃。二起脚（⇙ⓀⓀ）とすることもできるが、単発で使うのが基本だ。クリティカルを誘発する技、相手を浮かせる技と両面での活躍が光るジャン・リーの主力。攻撃発生が早いのも使いやすい理由のひとつだ。

ハイシンニーキック　⇘Ⓚ



上段判定の蹴り攻撃。クリティカル状態の相手を浮かせるときに使用する技。キックアッパーよりスキが少ないのが特長。そのぶん安定した空中コンボを入れられる。それゆえに、相手にホールドで狙われやすい技なので注意しよう。

ボディアッパー　⇨ⓅⓅ



1発目がカウンターまたはしゃがみ状態の相手にヒットするとクリティカル。下段のボディロースピンキック（⇨Ⓟ⇩Ⓚ）がある。また、ボディステップミドル（⇨ⓅⓀ）はガードされてもさきに動ける。近距離戦の要の技。

ドラゴンブロー　⇩⇘⇨Ⓟ（⇨🅟）



出の早い上段のパンチ攻撃。ヒットすると吹っ飛ばし効果が高い。中間距離で使ってもそれなりに有効だが、ドラゴンガンナー（⇨Ⓕ+Ⓟ）からの追い討ちが使いどころ。しゃがみパンチカウンターヒット後も連続技にできる。

ドラゴンフィスト　ⓅⓅ⇦ⓅⓅ(ⓅⓅ🅟Ⓟ)



3発止めのコンボエルボー(ⓅⓅ⇦Ⓟ)にすると相手に背を向けた状態になる。中段攻撃でクリティカルを誘発できるので性能は悪くない。最後の4発目は吹っ飛ばし効果は高いが上段攻撃だ。奥の手という感じでたまに出す程度でいい。

スナップスパイクキック　⇨Ⓚ⇦Ⓚ(⇨Ⓚ🅚)



リーチがあり2発とも中段攻撃となっている。ガードされてもジャン・リーがさきに動ける優れもの。す速くボディブロー(⇨Ⓟ)をくり出しクリティカルを発生させよう。2発目の吹っ飛ばし効果も高く、空中コンボの締めにも使われる重要な技だ。

ドラゴンキック　⇩⬁⇨Ⓚ(⬁🅚)



ジャン・リーを象徴する派手な飛び蹴り。立ちガードでは防げないので、いきなり出しても強力だ。クリティカル、ドラゴンガンナーのあと、起き上がりの相手と狙っていけるポイントはある。なお、走り中Ⓚでも出せる。

スピニングドラゴン　⇧⇧Ⓟ/⇩⇩Ⓟ



ドラゴンブローに酷似したモーションでくり出される軸ずらし攻撃。それほど避ける性能は高くないが、吹っ飛ばし効果付きでダメージは高め。ぎりぎりの密着戦よりは中間距離以上で使っていったほうが、うまく活用できる技だ。

ドラゴンステップミドル　⇨⇨Ⓚ



リーチのある中段攻撃。密着して当てるとクロースヒットだが、⇨⇨というコマンドの関係上離れた間合いからが使いやすい。ガード後はジャン・リーがさきに動けるという高性能な技となっている。攻撃判定の発生も早いのでドラゴンガンナー後の追い討ちにも使えるぞ。

ドラゴンスウィープ　⇧⇧Ⓚ/⇩⇩Ⓚ



同じ軸ずらし攻撃のスピニングドラゴンと比べると、攻撃の発生は遅くダメージは半分だが、避ける性能は格段に上だ。攻撃判定も下段で、文字どおりスイープするように足払いがくり出される。近距離でヒットすると相手のダウンを奪える。

ドラゴンガンナー　⇨Ⓕ+Ⓟ



相手の技が出ていても投げが決められる特殊な投げ技。高性能なわりには発生が早く、ダメージもそこそこ。さらに確定する追い討ちまである。追い討ちはドラゴンステップミドルが簡単でオススメ。自信があるならドラゴンブロー。

フィスト・オブ・フューリー　壁際で⇦Ⓕ+Ⓟ



相手を壁際に追い込んだときになる投げ技。アップで映し出される演出が印象的。条件が特殊なためダメージも高めだ。なお、同コマンドで壁がないときは肩車投げになる。ガード後の反撃などす速さが要求される状況で重宝する。方向パッドひとつの通常の投げ技は意外と少ない。

ザ・ウェイ・オブ・ザ・ドラゴン　⇩⬃⇦Ⓕ+Ⓟ(🅕+🅟)



単体の投げ技では最大ダメージの投げ技。相手のホールドのタイミングを読んで決められれば理想的だ。壁際に追い込んで決めるとダメージアップ。さらに最後の蹴り飛ばしで相手を吹っ飛ばすので、壁ダメージを稼げるときもある。

ジャン・リー技表

	技名	コマンド	ダメージ	属性
基本打撃技	リードジャブ	Ⓟ	10	上
	リードアッパー	⇘Ⓟ	20	中
	ローナックル	⇩Ⓟ	5	下
	ハイキック	Ⓚ	30	上
	サイドキック	⇨Ⓚ	22	中
	スラストキック	⇩Ⓚ	12	下
背後打撃技	ターンジャブ	Ⓟ	12	上
	ターンボディブロー	⇩Ⓟ	15	中
	ターンローナックル	⬇Ⓟ	10	下
	ターンハイキック	Ⓚ	30	上
	ターンサイドキック	⇩Ⓚ	27	中
	ターンスピンキック	⬇Ⓚ	25	下
	ブラインドナックル	⇦Ⓟ	45	上(背)
	ブラインドエルボー	Ⓟ+Ⓚ(Ⓟ)	40	中
ジャンプ打撃技	フロントジャンプナックル	前ジャンプ中Ⓟ	15	中
	フロントジャンプスナップキック	前ジャンプ中Ⓚ	30	中
	フロントジャンプスピンナックル	前ジャンプ着地際Ⓟ	18	上
	フロントジャンプスピンキック	前ジャンプ着地際Ⓚ	25	下
	ジャンプナックル	振り向き上ジャンプ中Ⓟ	15	中
	ジャンプスナップキック	振り向き上ジャンプ中Ⓚ	30	中
	ジャンプスピンナックル	振り向き上ジャンプ着地際Ⓟ	18	上
	ジャンプスピンキック	振り向き上ジャンプ着地際Ⓚ	25	下
[illegible]	通常起きハイキック	あおむけ敵足Ⓚ	20	中
	通常起きローキック	あおむけ敵足⬇Ⓚ	20	下
	通常起きハイキック	うつぶせ敵足Ⓚ	20	中
	通常起きローキック	うつぶせ敵足⬇Ⓚ	20	下
	通常起きハイキック	あおむけ敵頭Ⓚ	20	中
	通常起きローキック	あおむけ敵頭⬇Ⓚ	20	下
	通常起きハイキック	うつぶせ敵頭Ⓚ	20	中
	通常起きローキック	うつぶせ敵頭⬇Ⓚ	20	下
固有打撃技	ナックルアッパー	⇘Ⓟ	16	上
	バックフック	⇧Ⓟ	24	上
	アッパーブロー	⇧ⓅⓅ	26	上中
	ハイシンニーキック	⇘Ⓚ	25	上
	リアハイキック	⇧Ⓚ	35	上
	キックアッパー	⇘Ⓚ	23	中
	二起脚	⇘ⓀⓀ	25	(中上)
	折檻チョップ	⇨Ⓟ	26	中
	スウェイジャブ	⇘Ⓟ	12	上
	ジャブ・ハイキック	ⓅⓀ	30	上上
	ソニックフック	Ⓟ⇨Ⓟ(ⓅⓅ)	18	(上上)
	ソニックスピンキック	Ⓟ⇨ⓅⓀ(ⓅⓅⓀ)	30	(上上)中
	ソニックロースピンキック	Ⓟ⇨Ⓟ⇩Ⓚ(ⓅⓅ⇩Ⓚ)	25	(上上)下
	ソニックブロー	Ⓟ⇩Ⓟ	18	上中
	ソニックアッパー	Ⓟ⇩ⓅⓅ	20	上中中
	ソニックステップミドル	Ⓟ⇩ⓅⓀ	30	上中中
	コンボロースピンキック	Ⓟ⬇ⓅⓀ	25	上中下
	リードフック	ⓅⓅ	10	(上上)
	バックナックル	ⓅⓅⓅ	10	(上上上)
	ドラゴンキャノン	ⓅⓅⓅⓅ	45	(上上上)中
	ドラゴンラッシュ	ⓅⓅⓅⓀ	47	(上上上)上
	ドラゴンスライサー	ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	24	(上上上)下
	コンボナックルアッパー	ⓅⓅ⇨Ⓟ	12	(上上)上
	コンボエルボー	ⓅⓅ⇦Ⓟ(ⓅⓅⓅ)	18	(上上)中 (背)
	ドラゴンフィスト	ⓅⓅ⇦ⓅⓅ(ⓅⓅⓅⓅ)	40	(上上)中上
	コンボハイキック	ⓅⓅⓀ	26	(上上)上
	コンボスラストキック	ⓅⓅ⇩Ⓚ	12	(上上)下
	ドラゴンストーム	ⓅⓅ⇩ⓀⓀ	37	(上上)下中
	コンボスラストロースピン	ⓅⓅ⬇ⓀⓀ	25	(上上)下下
	ボディブロー	⇨Ⓟ	18	中
	ボディアッパー	⇨ⓅⓅ	20	中中
	ボディステップミドル	⇨ⓅⓀ	30	中中
	ボディロースピンキック	⇨Ⓟ⇩Ⓚ	25	中下
	フラッシュフック	⇨⇨Ⓟ	18	上
	フラッシュスピンキック	⇨⇨ⓅⓀ	30	上中
	フラッシュロースピンキック	⇨⇨Ⓟ⇩Ⓚ	25	上下
	ロードラゴンハンマー	⇗Ⓟ	20	下
	ドラゴンハンマー	⇦⇨Ⓟ(⇦Ⓟ)	28	中
	シンニーキック	Ⓕ+Ⓚ(Ⓚ)	24	中
	シンニーハイキック	Ⓕ+ⓀⓀ(ⓀⓀ)	35	中上
	ミドルフックキック	⇦Ⓚ	24	中
	ダブルフックキック	⇦ⓀⓀ	25	中上
	スラストスパイクキック	⇩ⓀⓀ	37	下中
	スラストスピンキック	⬇ⓀⓀ	25	下下
	サイドマスターキック	⇗ⓀⓀ	32	中上
	ドラゴンストライク	⇗ⓀⓅ	50	中中
	サイドバックキック	⇗Ⓚ⇦Ⓚ(⇗ⓀⓀ)	25	中中
	スナップキック	⇨Ⓚ	20	中
	スナップスピンキック	⇨ⓀⓀ	32	中上
	スナップスパイクキック	⇨Ⓚ⇦Ⓚ(⇨ⓀⓀ)	37	中中
	ドラゴンローキック	⇗Ⓚ	24	下
	ロースピンキック	⇙Ⓕ+Ⓚ(⇩Ⓚ)	25	下
	ドラゴンブロー	⇩⇘⇨Ⓟ(⇨Ⓟ)	40	上
	ドラゴンエルボー	Ⓟ+Ⓚ(Ⓟ)	35	中(背※ヒット時は正面)
	ドラゴンナックル	しゃがみから⇦⇨Ⓟ(Ⓟ)	50	中
	ドラゴンキック	⇩⇘⇨Ⓚ(⇘Ⓚ)	55	強上
	ドラゴンスパイク	⇦⇨Ⓚ	40	中
	フラッシュターン	⇦⇦Ⓟ	18	上(背)
	ハイスピンキック	ⓀⓀ	32	上上
	トリプルハイ	ⓀⓀⓀ	36	上上上
	ドラゴンフレア	⇦Ⓕ+Ⓚ(⇦Ⓚ)	42	中
	ドラゴンステップハイ	⇨Ⓕ+Ⓚ(⇨Ⓚ)	36	上
	ドラゴンステップミドル	⇨⇨Ⓚ	30	中
	スピニングドラゴン	⇧⇧Ⓟ	50	中
		⇩⇩Ⓟ	50	中
	ドラゴンスウィープ	⇧⇧Ⓚ	25	下
		⇩⇩Ⓚ	25	下

技名	コマンド	ダメージ	属性
ヘルドライブ	Ⓕ+Ⓟ	40	上段正面
ドラゴンガンナー	⇨Ⓕ+Ⓟ	28	上段正面
肩車投げ	⇦Ⓕ+Ⓟ	48	上段正面
	ジャンプ中にⒻ+Ⓟ	48	上段正面
ザ・ウェイ・オブ・ザ・ドラゴン	⇩⇧⇦Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	5+5+5+5+5+30	上段正面
ザ・フォール・オブ・ザ・ドラゴン	壁際で⇩⇧⇦Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	5+5+5+5+5+20+20	壁
ヘッドロック	⇩⇧⇨Ⓕ+Ⓟ(⇦Ⓕ+Ⓟ)	53	上段正面
ブルドッキングヘッドロック	ヘッドロック中にⒻ+Ⓟ	25	派生
ドラゴンスマッシャー	壁際でヘッドロック中にⒻ+Ⓟ	35	派生
フィスト・オブ・フューリー	壁際で⇦Ⓕ+Ⓟ	14+14+15+15	壁
ドラゴンレイブ	敵背後からⒻ+Ⓟ	30+25	上段背後
折檻パンチ	敵背後から⇩⇧⇨Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	58	上段背後
	敵背後からジャンプ中にⒻ+Ⓟ	58	上段背後
フロントフェイスロック	敵しゃがみ時に⇩Ⓕ+Ⓟ	55	下段正面
	敵しゃがみ時にジャンプ中に⇩Ⓕ+Ⓟ	55	下段正面
サイドバスター	敵しゃがみ時に⇧Ⓕ+Ⓟ(⇩Ⓕ+Ⓟ)	60	下段正面
懲罰パンチ	敵しゃがみ時に背後から⇩Ⓕ+Ⓟ	63	下段背後
	敵しゃがみ時に背後からジャンプ中に⇩Ⓕ+Ⓟ	63	下段背後

ホールド技

技名	コマンド	ダメージ	属性
ゴッドレスショートニー	敵上段Ⓟに対して⇩Ⓕ	20+23	上段Ⓟ
トレースガンナー	敵上段Ⓚに対して⇩Ⓕ	33	上段Ⓚ
ダブルバインド	敵中段Ⓟに対して⇦Ⓕ	10+10	中段Ⓟ
スウィープスパイク	敵中段Ⓚに対して⇦Ⓕ	20+23	中段Ⓚ
ディープ・ザ・ドラゴン	敵下段Ⓟに対して⇩Ⓕ	20+23	下段Ⓟ
ドラゴンツイスト	敵下段Ⓚに対して⇩Ⓕ	15+5+5+18	下段Ⓚ
ドラゴンズロア	敵ジャンプⓅに対して⇦Ⓕ	20+23	ジャンプⓅ

ダウン攻撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
踏みつけ	⇧Ⓟ+Ⓚ(⇧Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ)	20	
エンター・ザ・ドラゴン	⇧Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ(⇧Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ)	15+5+5	
ロースナップキック	⇩Ⓚ	10	

特殊行動技

技名	コマンド	ダメージ	属性
アピール:ドラゴンフレッシャー	F+P+K	0	
アピール:ドラゴンカウンター	敵中段Ⓚに対して⇩⇩Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	50	
ステップアウト	⇦Ⓟ+Ⓚ(⇦Ⓟ)	0	
スイッチステップ	⇨Ⓟ+Ⓚ(⇨Ⓟ)	0	

タッグ協力技

技名	パートナー	コマンド	ダメージ	属性
ダブルドラゴン	レイファン	Ⓕ+Ⓟ	10+10+10+40	上段正面
ツインショット	ハヤブサ	Ⓕ+Ⓟ	30+40	上段正面
ドラゴンクラッチ	レオン、バイマン	Ⓕ+Ⓟ	30+40	上段正面
ガンナーヘブン	ゲン・フー	Ⓕ+Ⓟ	20+20+30	上段正面
ディープ・ザ・ドラゴン	上記以外	パートナーがⒻ+Ⓟ	28+30	上段正面

ジャン・リー エンディングムービー



今日もまた用心棒として働くジャン・リー。圧倒的な強さを前にして逆らう輩はもう中国にはいない。

ブラッド・ウォン エンディングムービー



厳しい冬が明け季節は桜咲く春に。はたして陳老師の言う幻羅があの"幻羅"だったのだろうか?

レイファン

天才太極拳

性　別	女
国　籍	中国
流　派	太極拳
年　齢	19歳
体　格	163cm　50kg B87　W55　H86
血液型	B型
誕生日	4月23日
職　業	学生
好　物	杏仁豆腐
趣　味	アロマテラピー

LEIFANG

天才の名をほしいままにする、
若き太極拳の達人。
かつて暴漢に襲われていたところを
ジャン・リーに助けられて以来、彼を
目標としてDOAに出場している。
前大会ではジャン・リーに
敗れ、実力の違いを思い知らされたが、
それであきらめるような
レイファンではない。
「今度こそ――今度こそ、
あいつに勝ってやるんだから！」

COS.1



COS.2



COS.3



サバイバルモードのタッグで、ジャン・リーをパートナーに、銅賞(20勝)以上を獲得

COS.4



ストーリーモードを、色替えを含むすべてのコスチュームでクリアー(計6回)

基本戦術 豊富な連繋と強力な一撃 実戦太極拳の神髄を見よ!!

近・中距離で優える豊富な中段攻撃で攻め込み、クリティカルを誘発しよう。

近距離では豊富な連繋技を

基本的な闘いかたとしては、肘撃(⇨Ⓟ)と懶紮衣(⬁Ⓟ)で相手をクリティカル状態にする。簡単にクリティカルを誘発できない場合は、肘撃からは連肘撃(⇨ⓅⓀ)、さらには頂膝崩震撃(⇨ⓅⓀⓅ)と派生させる。どの部分にもディレイがかかるので、相手の手を出しにくくしたい。懶紮衣からは3発目の連繋が豊富だ。使っていく技は、玉女穿梭(ⓅⓅ⇨Ⓟ)、連環擺脚(ⓅⓅ⇨Ⓚ)、を中心に連環崩撞手(ⓅⓅ⇩Ⓟ)、連環跌叉(ⓅⓅ⇩Ⓚ)など。玉女穿梭は3発目が肘撃と同じ技が出る。技の硬化などはやや大きくなるが、4発目に派生もできる。ただしここから頂膝崩震撃を出すことはできない。連環擺脚は上段攻撃という点だけを注意すればうまく活用できる。連環旋風脚(ⓅⓅ⇨ⓀⓀ)までガードさせればレイファン側がさきに動けるからだ。そこからのカウンターヒット狙いで再び肘撃などで攻め立てよう。なお、これらの連繋であれば立ちパンチからでも可能なので、懶紮衣からにこだわる必要はないぞ。

中間距離では強力な単発技を

中間距離では強力な単発技である中段攻撃のとう脚(⬁Ⓚ)、小擒打(⇩⬁⇨Ⓟ)、当頭砲(⇦Ⓟ+Ⓚ)や、上段攻撃ながら強力な抱虎帰山(⇨Ⓟ+Ⓚ)、蹴脚・穿宮腿(Ⓚ⇩Ⓚ)と使い勝手のいい技がそろっている。とくに抱虎帰山はガードされても大きく不利とならず、クリティカルを誘発できる技だ。相手がしっかりと対応してくるまでは、多用して構わない。蹴脚・穿宮腿とあわせて使っていけば、ほかの中段攻撃も活きてくる。

TOPICS

中段キックをホールド後の追い討ち。基本形は懶紮衣～青竜出水(⬁Ⓟ⬁Ⓟ)→懶紮衣→懶紮衣～連環連蹴脚(⬁ⓅⓅⓀⓀ)。重量級相手なら最後を三連脚(⬃ⓀⓀⓀ)にしよう。懶紮衣を擺脚(⇧Ⓚ)にすると、重量級にも懶紮衣～連環連蹴脚が入るが、不安定。



⬆エキスパートホールドからは基本形で。



➡発生の早い肘撃でカウンターヒットを狙っていくのが基本戦術。



⬅抱虎帰山は頼れる技。中間距離で使用し相手をクリティカル状態に。

オススメ連続技

❶は中量級以下に対して、❷は重量級相手に決めよう。❸は全キャラ対応で、冲天掌(⬁Ⓟ+Ⓚ)からでもオーケー。❹もすべてのキャラに決められる。ただし間合いが遠いときは懶紮衣で拾えないときもある。❺は中量級用。重量級相手にはとう脚・背折靠(⬁ⓀⓅ)で。

❶ 分脚(⇨⇨Ⓚ)→懶紮衣～連環連蹴脚(⬁ⓅⓅⓀⓀ)



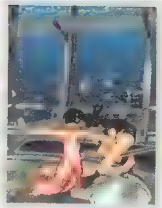
❷ 分脚(⇨⇨Ⓚ)→三連脚(⬃ⓀⓀⓀ)
❸ 擺脚(⇧Ⓚ)→懶紮衣～連環連蹴脚(⬁ⓅⓅⓀⓀ)
❹ 蹴脚・穿宮腿(Ⓚ⇩Ⓚ)→懶紮衣～連環連蹴脚(⬁ⓅⓅⓀⓀ)
❺ 連肘撃(⇨ⓅⓀ)→青竜背折靠(Ⓟ⬁ⓅⓅ+Ⓚ)

上歩七星　⇧ⓅⓅ



1発目のしゅう地竜は上段攻撃と中段攻撃のパンチ系をかわす能力がある。カウンターヒットならクリティカル誘発。2発目はヒットすれば無条件でクリティカルが発生、ディレイをかけることもできるので使いやすい技だ。

跌叉　⇩⇩Ⓚ(⇩Ⓚ)



ノーマルヒットでクリティカルを誘発できる下段攻撃。技の出は遅いが余裕があれば上段攻撃をくぐるように攻撃する。最後のトドメの一撃やタッグコンボのチェンジ始動技として使っていこう。リーチはそこそこある。

擺脚・旋風脚　⇧ⓀⓀ



1段目の擺脚は上段攻撃ながら、クリティカル状態の相手を浮かせる技としても使える。この擺脚・旋風脚は、2発目をガードされてもレイファンがさきに動けるというのが特長だ。攻撃の手を休めずにいこう。

分脚　⇨⇨Ⓚ(⇨Ⓚ)



中段攻撃の浮かせ技はこの技を使っていこう。直接使っていくのではなく、相手をクリティカル状態にしてからが、おもな使いかた。⇨⇨というコマンドの関係上、やや距離が開いている位置関係であっても使いやすい。

蹴脚・穿宮腿　Ⓚ⇩Ⓚ(ⓀⓀ)



上段・中段の2段攻撃。ディレイを使わなければ連続ヒットする。1発目がノーマルヒットでもクリティカルを誘発でき、そのまま2発目がヒットすれば空中コンボに移行。CPU戦、対人戦を問わず活躍してくれる技だ。

小擒打　⇩⇘⇨Ⓟ



前に大きく踏み込む中段攻撃。中間距離で使用するのがよく、ガードされてもレイファンがさきに動けるため、リスクが少ない。ノーマルヒットでも相手のクリティカルを誘発できるので、攻撃の起点ともなる技だ。

三連脚　⇙ⓀⓀⓀ



中・上・上段の蹴り攻撃。コンボに使用する際は、対重量級用として重宝する。地上であまり出し切る技ではないが、1発目のたん脚部分の発生は早く、相手の技につぶされにくい。また、ディレイはまったくかからないので注意しよう。

懶紮衣～の派生　⇧Ⓟ～



しゃがみ状態の相手をクリティカルに、立ち状態の相手でもカウンターヒットでクリティカルを誘発。この技からは高探馬(ⓅⓅ)につなぐことができる。よって、玉女穿梭(ⓅⓅ⇨Ⓟ)、連環蹴脚(ⓅⓅⓀ)、などの派生技に発展できる。

当頭砲　⇧Ⓟ+Ⓚ(⇧Ⓟ)



上段攻撃をかわす性能がある技。ノーマルヒットで相手を吹き飛ばすようにダウンを奪える。さらに優秀な点は、ガードされたあともレイファンがさきに動けるところだ。中間距離からでも使いやすく、抱虎帰山(⇨Ⓟ+Ⓚ)と併用しよう。

頂膝崩震撃 ⇨ⓅⓀⓅ



連肘撃(⇨ⓅⓀ)のあとにもう1発、こぶしを振り下ろす中段攻撃。相当にディレイがかかるので、連肘撃がガードされたときのフォローとして使える。なお、2発目部分は上・中段両方の属性を持った攻撃なので、ホールドされやすい。

連環旋風脚 ⓅⓅ⇨ⓀⓀ(ⓅⓅⓀⓀ)



擺脚・旋風脚と同じ技が高探馬のあとにくり出される。性能もほぼ同じで、ガード後はレイファン有利。3発目カウンターヒットはそのまま空中コンボが可能だ。なお、4発目のまえにす速い打撃で割り込まれてしまうことは覚えておこう。

冲天掌 ⇧Ⓟ+Ⓚ(⇧Ⓟ)



動きは下から突き上げるようなパンチだが、攻撃判定は上段となっている。技後は相手に背を向けた状態になっており、技をくり出したあとの硬化も長い。通常ではあまり使用せず、クリティカル状態の相手を浮かせる際に使用するようにしたい。

翻胯揺震撃 敵中段Ⓟに対して⇨⇦Ⓕ



数少ないキャラクターが保有しているエキスパートホールド。これは対中段Ⓟ用だが、通常のものよりダメージが高く、カウンター、ハイカウンターならその差はもっと大きくなる。読みに自信があれば使っていこう。リターンは大きいぞ。

へい身捶 ⇨Ⓕ+Ⓟ



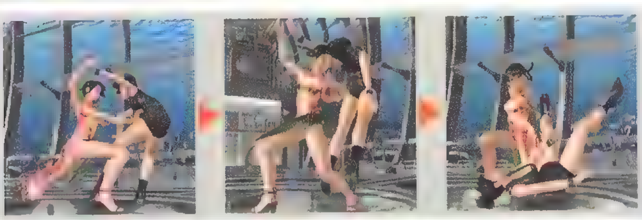
相手の頭を上からこぶしで殴り、地面に叩きつける投げ技。ただし受け身は取られる。コマンドの方向をひとつしか要さない投げ技の中では、いちばんダメージが高い。す速さを求められる、ガード後の反撃技として使っていくのがオススメだ。

裡ねい臂すい ⇩⇙⇦Ⓕ+Ⓟ(⇦Ⓕ+Ⓟ)



投げ技で高ダメージを狙うなら、これになる。コマンドが少々複雑なため、とっさのときは使いにくいが、相手のホールドを読んで決められれば理想的。相手が受け身を取らなければ震脚(敵ダウン中⇩Ⓚ)が入るので、期待値も高い。

挑手打胸～太公釣魚～連・太公釣魚 ⇩⇘⇨Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)～⇦Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)～⇦⇨Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)



すべて決まれば総ダメージ100になる投げコンボ。練習次第でかなり抜けられにくくなるので、狙う価値は十分にある。なお最後を托肘肩靠(太公釣魚中に⇦⇨Ⓕ+Ⓟ)にするのは、吹っ飛ばし効果で追加ダメージを狙えるときである。

レイファン技表

分類	技名	コマンド	ダメージ	属性
基本打撃技	単鞭	Ⓟ	10	上
	懶紮衣	⇘Ⓟ	20	中
	双通砲	⇩Ⓟ	5	下
	蹴脚	Ⓚ	28	上
	とう脚	⇘Ⓚ	25	中
	下とう脚	⇩Ⓚ	10	下
背後打撃技	転身単鞭	Ⓟ	12	上
	後招	⇘Ⓟ	16	中
	転身下勢単鞭	⬇Ⓟ	12	下
	転身蹴脚	Ⓚ	30	上
	転身とう脚	⇘Ⓚ	25	中
	転身下とう脚	⬇Ⓚ	23	下
	閃通背	Ⓟ+Ⓚ(Ⓟ)	38	中
ジャンプ打撃技	飛翔捶撃	前ジャンプ中Ⓟ	15	中
	飛翔とう脚	前ジャンプ中Ⓚ	30	中
	飛翔双按	前ジャンプ着地際Ⓟ	22	上
	飛翔跌叉	前ジャンプ着地際Ⓚ	25	下
	飛上捶撃	振り向き上ジャンプ中Ⓟ	15	中
	飛上とう脚	振り向き上ジャンプ中Ⓚ	30	中
	飛上双按	振り向き上ジャンプ着地際Ⓟ	22	上
	飛上跌叉	振り向き上ジャンプ着地際Ⓚ	25	下
[illegible]	通常起きハイキック	あおむけ敵足Ⓚ	20	中
	通常起きローキック	あおむけ敵足⬇Ⓚ	20	下
	通常起きハイキック	うつぶせ敵足Ⓚ	20	中
	通常起きローキック	うつぶせ敵足⬇Ⓚ	20	下
	通常起きハイキック	あおむけ敵頭Ⓚ	20	中
	通常起きローキック	あおむけ敵頭⬇Ⓚ	20	下
	通常起きハイキック	うつぶせ敵頭Ⓚ	20	中
	通常起きローキック	うつぶせ敵頭⬇Ⓚ	20	下
固有打撃技	前招	⇙Ⓟ	25	中
	斜飛肘撃	⇧Ⓟ	18	上
	たん脚	⇙Ⓚ	18	中
	二起脚	⇙ⓀⓀ	20	(中上)
	三連脚	⇙ⓀⓀⓀ	20	(中上)上
	転身擺蓮脚	⇘Ⓚ	34	上
	双按	⇨⇨Ⓟ	26	中
	双風貫耳	⇨⇦Ⓟ	25	上
	七寸靠	⇦⇨Ⓟ(⇨Ⓟ)	40	中
	金鶏独立	Ⓟ+Ⓚ(Ⓚ)	20/25	上・中
	頂膝崩槌	Ⓟ+ⓀⓅ(ⓀⓅ)	25	(上・中)中
	跌叉	⇩⇩Ⓚ(⇩Ⓚ)	25	下
	肘撃	⇨Ⓟ	17	中
	連肘撃	⇨ⓅⓀ	20/25	中 上・中
	頂膝崩震撃	⇨ⓅⓀⓅ	25	中(上・中)中
	掩手捶	⇦⇦Ⓟ	26	上
	抱頭推山	⇦Ⓟ	22	中
	抱頭推山・前招	⇦ⓅⓅ	25	中中
	しゅう地竜	⇖Ⓟ	18	中
	上歩七星	⇗ⓅⓅ	28	中中
	小擒打	⇩⇘⇨Ⓟ	32	中
	崩擒手	⇩⇙⇦Ⓟ	20	中
	撃地捶	⇗⇗Ⓟ(⇗Ⓟ)	20	下
	撃地とう脚	⇗⇗ⓅⓀ(⇗ⓅⓀ)	18	下中
	撃地二起脚	⇗⇗ⓅⓀⓀ(⇗ⓅⓀⓀ)	20	下(中上)
	撃地三連脚	⇗⇗ⓅⓀⓀⓀ(⇗ⓅⓀⓀⓀ)	20	下(中上)上
	撃地背折靠	⇗⇗ⓅⓅ(⇗ⓅⓅ)	32	下中(背)
	側たん脚	⇨Ⓚ	24	上
	分脚	⇨⇨Ⓚ(⇨Ⓚ)	32	中
	擺脚	⇧Ⓚ	24	上
	擺脚・旋風脚	⇧ⓀⓀ	35	上中
	掛面脚	⇦Ⓚ	30	上
	穿宮腿	⇦ⓀⓀ	20	上中
	穿宮連腿	⇦ⓀⓀⓀ	15	上中下
	斧刃脚	⇖Ⓚ	15	下
	斧刃跌叉	⬋ⓀⓀ	23	下下
	とう脚・背折靠	⇖ⓀⓅ	32	中中(背)
	抱虎帰山	⇨Ⓟ+Ⓚ(Ⓟ)	22	上
	翻身単鞭	⇘Ⓟ	29	中
	高探馬	ⓅⓅ	12	(上上)
	連環小擒打	ⓅⓅⓅ	32	(上上)中
	玉女穿梭	ⓅⓅ⇨Ⓟ	20	(上上)中
	連環双按	ⓅⓅ⇨ⓅⓅ	24	(上上)中中
	連環金鶏独立	ⓅⓅ⇨ⓅⓀ	20/25	(上上)中 上・中
	連環抱頭推山	ⓅⓅ⇦Ⓟ(ⓅⓅⓅ)	22	(上上)中
	連環前招	ⓅⓅ⇙ⓅⓅ(ⓅⓅⓅⓅ)	25	(上上)中中
	連環崩擒手	ⓅⓅ⇩Ⓟ	17	(上上)中
	連環蹴脚	ⓅⓅⓀ	25	(上上)上
	連環連蹴脚	ⓅⓅⓀⓀ	28	(上上)上上
	連環穿宮腿	ⓅⓅⓀ⇩Ⓚ(ⓅⓅⓀⓀ)	20	(上上)上中
	連環擺脚	ⓅⓅ⇧Ⓚ(ⓅⓅⓀ)	24	(上上)上
	連環旋風脚	ⓅⓅ⇧ⓀⓀ(ⓅⓅⓀⓀ)	35	(上上)上中
	連環跌叉	ⓅⓅ⇩Ⓚ	25	(上上)下
	青竜出水	Ⓟ⇩Ⓟ(ⓅⓅ)	20	(上中)
	青竜双按	Ⓟ⇗ⓅⓅ(ⓅⓅⓅ)	26	(上中)中
	青竜背折靠	Ⓟ⇗ⓅⓅ+Ⓚ(ⓅⓅⓅ)	32	(上中)中(背)
	単鞭・掛面脚	ⓅⓀ	30	(上上)
	単鞭・穿宮腿	ⓅⓀⓀ	20	(上上)中
	単鞭・穿宮連腿	ⓅⓀⓀⓀ	15	(上上)中下
	連蹴脚	ⓀⓀ	32	上上
	蹴脚・穿宮腿	Ⓚ⇩Ⓚ(ⓀⓀ)	20	上中
	白鶴亮翅	⇦Ⓟ+Ⓚ(⇦Ⓟ)	20	上
	当頭砲	⇗Ⓟ+Ⓚ(⇗Ⓟ)	34	中
	背折靠	⇩Ⓟ+Ⓚ(⇩Ⓟ)	35	中(背)
	冲天掌	⇖Ⓟ+Ⓚ(⇧Ⓟ)	22	上
	旋風脚	Ⓕ+Ⓚ(⇧Ⓚ)	35	中
[illegible]	倒でん猴	Ⓕ+Ⓟ	40	上段正面

採腕へい身撃	倒でん猴中にⒻ+Ⓟ	16	派生
採腕へい身背折靠	壁際で倒でん猴中にⒻ+Ⓟ	10+16	壁
野馬分そう	F+P	46	上段正面
回身推肘	壁際で⇦Ⓕ+Ⓟ	0	壁
倒巻靠	F+P	20+32	上段正面
へい身撞	⇨Ⓕ+Ⓟ	55	上段正面
ろう膝拗歩	F+P(Ⓕ+Ⓟ)	25+25	上段正面
	ジャンプ中にⒻ+Ⓟ	25+25	上段正面
ろう膝圧身靠	壁際で F+P	25+35	壁
	壁際で⇦⇨Ⓕ+Ⓟ(⇨Ⓕ+Ⓟ)	25+35	壁
挑手打胸	F+P(Ⓕ+Ⓟ)	48	上段正面
太公釣魚	挑手打胸中に⇦Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	20	派生
連・太公釣魚	太公釣魚中に F+P(F+P)	32	派生
托肘肩靠	太公釣魚中に⇦⇨Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	28	派生
裡ねい胃すい	F+P(Ⓕ+Ⓟ)	15+47	上段正面
托肘背すい	敵背後からⒻ+Ⓟ	55	上段背後
上歩靠	敵背後から F+P(Ⓕ+Ⓟ)	58	上段背後
	敵背後からジャンプ中にⒻ+Ⓟ	58	上段背後
膝頂後擺脚	敵背後から F+P(Ⓕ+Ⓟ)	30+30	上段背後
とう一腿	敵しゃがみ時に⇩Ⓕ+Ⓟ	10+20+28	下段正面
金鶏独立	敵しゃがみ時に F+P(Ⓕ+Ⓟ)	62	下段正面
	敵しゃがみ時にジャンプ中に⇩Ⓕ+Ⓟ	62	下段正面
提手上勢	敵しゃがみ時に背後から F+P	65	下段背後
	敵しゃがみ時に背後からジャンプ中に⇩Ⓕ+Ⓟ	65	下段背後

ホールド技

技名	コマンド	ダメージ	属性
転旋掃腿	敵上段Ⓟに対して⇩Ⓕ	47	上段P
ろう腿とう檔	敵上段Ⓚに対して⇩Ⓕ	22+25	上段Ⓚ
へい身撃	敵中段Ⓟに対して⇦Ⓕ	47	中段P
へい身背折靠	壁際で敵中段Ⓟに対して⇦Ⓕ	27+30	中段Ⓟ
回捫	敵中段Kに対して F	0	中段K
双擺脚	敵下段Ⓟに対して⇧Ⓕ	47	下段Ⓟ
抱腿纏脚	敵下段Kに対して F	47	下段K
採れつ	敵上中段Ⓟに対して⇦⇩Ⓕ	0	上中段Ⓟ
ほう勢	敵上中段Kに対して F	0	上中段K
り勢	敵下段Ⓟに対して⇦⇧Ⓕ	0	下段Ⓟ
化推	敵下段Kに対して F	0	下段K
帯手横とう	敵ジャンプⓅに対して⇦Ⓕ	47	ジャンプⓅ
閃身抱腿	敵ジャンプKに対して F	47	ジャンプK

エキスパートホールド

技名	コマンド	ダメージ	属性
翻身掛塔背折靠	敵上段Ⓟに対して⇨⇩Ⓕ	20+20+20	上段P
貼身龍撃背落	敵上段Ⓚに対して⇨⇩Ⓕ	30+30	上段Ⓚ
翻胯揺震撃	敵中段Ⓟに対して⇨⇦Ⓕ	20+20+20	中段P
金剛斧刃脚	敵中段Ⓚに対して⇦⇨Ⓕ	20	中段Ⓚ
攬雀尾	敵下段Pに対して F	30+30	下段P
猛虎横打倒	敵下段Ⓚに対して⇦⇙Ⓕ	30+30	下段Ⓚ

ダウン攻撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
落双撞撃	P+K(F+P+K)	18	
蹴脚	⇩Ⓚ	15	

特殊行動技

技名	コマンド	ダメージ	属性
アピール「迎身勢」	F+P+K	0	
アピール:「ダメダメですね」	⇧⇩Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	0	
アピール「当たり!」	F+P+K	0	
アピール「まだやる?」	⇦⇦Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	0	

タッグ協力技

技名	パートナー	コマンド	ダメージ	属性
天印竜脚	シャン・リー	F+P	20+50	上段正面
旋身降龍	ジャン・リー	⇨Ⓕ+Ⓟ	45+15+10+10	上段正面
合身肩靠	エレナ	F+P	20+20+30	上段正面
旋臂蓋打	ティナ	Ⓕ+Ⓟ	70	上段正面
へい身撃	上記以外	パートナーがF+Ⓟ	62	上段正面

レイファン エンディングムービー



穏やかな日常、それを乱す暴漢……。でも、大会出場の猛者に比べれば、なんてことはない?

クリスティ

冷徹なる暗殺者

性　別	女
国　籍	イングランド
流　派	蛇拳
年　齢	24歳
体　格	177cm　57kg B93 W59 H88
血液型	B型
誕生日	12月18日
職　業	アサシン
好　物	トマトジュース
趣　味	ドライブ

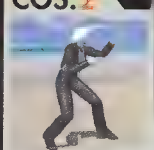


CHRISTIE

COS.1



COS.2



COS.3



タイムアタックをシングル（ノーマルで[illegible]30秒以内でクリアー）を獲得

アサシンとして完全な資質を持ち、究極の適応を遂げた冷酷無比な女。蛇拳を極め、暗殺拳として巧く使う。DOATEC反ダグラス派の権力者、ドノヴァンに雇われているクリスティは、エレナの監視役として彼女とともにDOAに出場する。

基本戦術

コンビネーションでガードを崩し、クリティカル誘発を狙え！

豊富な派生技と、鋭い下段が攻撃の起点。連繋止め＆ディレイを駆使した連繋を考えよう。

基本連繋の組み立て

近距離の密着戦では発生が早く、連繋の割り込みにも有効な蛇形手(Ⓟ)始動の連繋技が主力。蛇形連手(ⓅⓅ)からの蛇形插手(ⓅⓅⓅⓅ)と連環前掃腿(ⓅⓅ⇩Ⓚ)が主軸となる連繋技で、段階的に派生する連繋で中・下段の2択を迫れるのが強み。前者の蛇形插手を使っていく場合は、カウンター狙いのディレイと連繋止め〜投げ技をうまく使い分け、ホールドの的を絞らせないこと。後者の連環前掃腿については、空中コンボ狙いの連環躍歩双飛(ⓅⓅ⇩ⓀⓀ)を狙っていきたいが、中段ホールドで狙われやすいのも事実。ホールド対策となる連環連掃腿(ⓅⓅ⬇ⓀⓀ)や、連繋止め〜毒蛇取腿(⇧⇧Ⓕ+Ⓟ)などを織りまぜていこう。

蛇形手が届かない中間距離では、連環双蛇打喉(⇨ⓅⓅⓅⓅ)や前てき(⇦Ⓚ)などの中段と、リーチの長い前掃腿(⇩Ⓕ+Ⓚ)からの下段連繋が主力となっていく攻撃。さらに間合いの離れた遠距離では、ガードされてもほとんどリスクのない双蛇打喉(⇦⇨ⓅⓅ)、騰空双側てき(⇩⇧⇨ⓀⓀ)、三頭蛇(⇨Ⓟ+Ⓚ)が牽制技として有効な攻撃だ。

毒蛇取腿からの2択

基本的に毒蛇取腿で相手を投げたあとに確定する攻撃はないが、クリスティ側から一方的な2択を迫れる。具体的なやりかたは、その場から毒蛇取腿を再度入力するだけでオーケー。相手がしゃがみ状態を選択していない場合は、再度の毒蛇取腿を決めることが可能。しゃがみパンチやしゃがみガードに対しては、躍歩双飛(⇧Ⓕ+Ⓚ)を出しておけば……、反転のけぞりを誘発できる。

TOPICS



⬆ハイカウンター時の直接ダメージを最優先！

投げ技の基本となるのは、もっとも安定したダメージを与えられる毒蛇旋落(⇨Ⓕ+Ⓟ)で、自分が壁を背にしている場合のみ、絞手旋転(⇦Ⓕ+Ⓟ)と使い分けていくのが理想。相手の背後へ回り込んで2択を狙える圏抱蛇咬手(⇨⇨Ⓕ+Ⓟ)は、おもに相手の攻撃をガードしたあと使おう。



➡連繋止め〜投げ技とディレイ入力を使い分けて、相手を攻めていこう。



⬅躍歩双飛はガード時のリスクも高いが……それだけに見返りも大きい。

オススメ連続技

❶は浮かせ技＆キャラ重量の影響を受けない基本コンボ。壁ダメージ込みなら蛇形連舞(ⓅⓅⓅⓅⓅ)のほうがいい。❷、❸は浮かせ技限定の軽・中量級コンボで、❹は重量級用の中段始動コンボ。❺はホールド後のコンボで、重量級には単飛脚→蛇形手・連環後掃腿。

❶ 歇歩とう脚(⇧ⓅⓀ)→蛇形手・連環後掃腿(ⓅⓀⓀ⇩Ⓚ)



❷ 二起脚(⇦Ⓚ)→提膝頭(⇨Ⓚ)→連環連掃腿(ⓅⓅ⬇ⓀⓀ)
❸ 後蹴腿(⇦Ⓕ+Ⓚ)→毒蛇伸腰(Ⓟ+Ⓚ)→連環連掃腿(ⓅⓅ⬇ⓀⓀ)
❹ 毒蛇昂頭(⇧⇧Ⓟ)→蛇形手・連環後掃腿(ⓅⓀⓀ⇩Ⓚ)
❺ 毒蛇天揚(敵下段Ⓟに対して⇧Ⓕ)→単飛脚(⇩⇧⇨Ⓚ)→提膝頭(⇨Ⓚ)→連環連掃腿(ⓅⓅ⬇ⓀⓀ)

蛇形連手　ⓅⓅ



近距離の密着時に使っていく、蛇形手（Ⓟ）からの始動連続技。仮にガードされても、相手は連続ガード状態となるために2発目をホールドされない。ここからの投げ技と各種の派生連撃を活かして、相手のガードを上下に揺さぶっていくこと。

連環前掃腿　ⓅⓅ⇩Ⓚ



ノーマルヒット時でもクリティカルを誘発可能な蛇形連手からの下段連撃。連環躍歩双飛（ⓅⓅ⇩ⓀⓀ）と連環連掃腿（ⓅⓅ⬇ⓀⓀ）に派生させれば、中・下段の2択に。また、中間距離なら連環連掃腿が連続ヒットしても、相手はダウンしない。

蛇形連舞　ⓅⓅⓅⓅⓅ



蛇形連手から派生する中・中・中段の連撃技で、3～5発目はノーマルヒットでもクリティカルを誘発可能。ディレイを活かしたカウンター狙いを基本に、連撃止め～投げ技や連環歇歩掃手（ⓅⓅⓅⓅ⇩Ⓟ）で、相手の立ちガードを崩していこう。

連環毒蛇打喉　⇨ⓅⓅⓅ



ノーマル時もクリティカル誘発可能な発生の早い中段連撃。蛇形連手と違って派生連撃がないため、ディレイor連撃止め～投げ技が基本的な使いかたとなる。連環双蛇打喉（⇨ⓅⓅⓅⓅ）までガードさせれば、確定の反撃を受けることはない。

歇歩とう脚　⇧ⓅⓀ



上段避け性能を持つ歇歩掃手（⇧Ⓟ）からの連撃技。1発目はカウンターヒットのみ、2発目はノーマル時にクリティカル誘発。カウンター時には、相手を浮かせる空中コンボを入れられるので、ディレイをかけて使っていくのが基本となる。

提膝頭　⇨Ⓚ



密着戦で有効な発生の早い膝蹴り。蛇形手からの連撃に対して、しゃがみでの回避＆割り込みをしてくる相手に効果的で、クリティカル状態を誘発できる。ただし、ガード後は最速の投げ技が反撃として確定するので、あまり多用しないこと。

二起脚　⇩Ⓚ



クリティカル状態に狙っていく上段判定の浮かせ技。単飛脚（⇩⇧⇨Ⓚ）ならノーマルヒットでも相手を浮かしていけるが、二起脚に比べると攻撃後の硬直が長いため、中量級以上だとコンボが入りづらくなる。相手に合わせて使い分けること。

前てき　⇦Ⓚ



中間距離の要ともいえる中段キックで、ノーマルヒット時もクリティカルを誘発することが可能。ガードされても確定反撃を受けないので、多用していきたい攻撃のひとつ。連撃技の前てき横旋尾（⇦Ⓚ⇩ⓀⓅ）はガード崩しに使っていける。

前掃躍歩双飛/連掃腿　⇩Ⓕ+ⓀⓀ(⇩ⓀⓀ)/⬇Ⓕ+ⓀⓀ(⬇ⓀⓀ)



上・中段避け性能を持つ前掃腿(⇩Ⓕ+Ⓚ)から、足位置が平行時に反転のけぞりを誘発する躍歩双飛(⇦Ⓕ+Ⓚ)へ連繋する主力技。ヒット状況に関係なくクリティカルを誘発。中段ホールドに対しては派生連繫の連掃腿(⬇Ⓕ+ⓀⓀ)で対処しよう。

後蹴腿　⇦Ⓕ+Ⓚ(⇦Ⓚ)



カウンター時に相手を浮かすことが可能な、リーチに優れた中段キック。攻撃後に背向け状態へ移行するため、ガード後は確実に反撃を受けてしまうのが欠点。したがって、クリティカル誘発後に浮かせ技のひとつとして使うのが基本となる。

蛇形歩　⇧Ⓟ+Ⓚ(⇧Ⓟ)/⇩Ⓟ+Ⓚ(⇩Ⓟ)



上段攻撃を避けつつ、コマンド入力した方向へ軸移動していく特殊動作。入力タイミングさえ合えば、中段攻撃を軸移動で避けることもできる。移動後の硬直は見た目以上に長いので、蛇形歩槍刺尾(⇩Ⓟ+ⓀⓅ)などに派生させていこう。

蛇襲連撃擦插手　⇩Ⓟ+ⓀⓅⓀ⇩Ⓟ(⇩ⓅⓅⓀ⇩Ⓟ)



カウンター時に相手を浮かせられる蛇形歩槍刺尾(⇩Ⓟ+ⓀⓅ)からの派生連繋。3発目はノーマル時にクリティカルを誘発可能なので、出し切りが基本。しゃがみガードされるようなら、反撃を受けづらい蛇形歩双突(⇩Ⓟ+ⓀⓅⓅ)も使おう。

前転身　⇦Ⓟ+Ⓚ(⇦Ⓟ)



上段と一部の中段を避ける前転で、相手方向へと近づいていく特殊動作。前転中に追加コマンドを入力していくことで、派生技の前転身毒蛇突(⇦Ⓟ+ⓀⓅ)と右の穿弓腿を出すことが可能。前転直後は、しゃがみ状態になっている点に注意。

穿弓腿　⇦Ⓟ+ⓀⓀ(⇦ⓅⓀ)



ヒット状況に関係なく、相手を浮かせることが可能な中段判定の浮かせ技。攻撃モーションにも攻撃避け性能があり、しゃがみパンチすら避けられる。ごくまれに立ち状態の相手にノーマルヒットした場合のみ、浮きが低くてコンボが入らない。

圏抱蛇咬手　⇨⇨Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)



ダメージを与えながら、相手の背後へと回り込んでいく投げ技。残念ながら投げ後に確定する攻撃は存在しないが、クリスティ側が有利な状況。このため、三蛇背襲(敵背後からⒻ+Ⓟ)と前てきを使った2択を相手に迫っていくことが可能だ。

毒蛇取腿　⇦⇦Ⓕ+Ⓟ(⇦Ⓕ+Ⓟ)



一部のキャラに見られる打撃技の出がかりを投げられる特殊な投げ技。通常の投げよりも投げ間合いは広いが、ダメージが低くて発生までに若干時間がかかる。投げ後は相手がダウンせず、中間距離まで離れてクリスティが有利な状態となる。

クリスティ技表

基本打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
蛇形手	Ⓟ	10	上
毒蛇問路	⇦Ⓟ	18	中
下勢蛇形手	⬂Ⓟ	5	下
廻脚	Ⓚ	25	上
後旋腿	⬁Ⓚ	20	中
旋てき	⇩Ⓚ	10	下

背後打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
背勢蛇形手	Ⓟ	25	上
毒蛇穿掌	⇩Ⓟ	18	中
毒蛇連穿掌	⬂ⓅⓅ	20	中中
坐盤擦蛇形手	⬇Ⓟ	13	下
背勢毒蛇問路	⬇ⓅⓅ	18	下中
背勢旋風脚	Ⓚ	28	上
後蹴腿	⬂Ⓚ	24	中
後掃腿	⬇Ⓚ	24	下
毒蛇伸腰	Ⓟ+Ⓚ(🅟)	27	中
双地脚	Ⓕ+Ⓚ(🅚)	30	中

ジャンプ打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
前空中蛇形手	前ジャンプ中Ⓟ	15	中
前空中側てき	前ジャンプ中Ⓚ	30	中
前空毒蛇打喉	前ジャンプ着地際Ⓟ	20	中
前空前掃腿	前ジャンプ着地際Ⓚ	24	下
空中蛇形手	振り向き上ジャンプ中Ⓟ	15	中
空中側てき	振り向き上ジャンプ中Ⓚ	30	中
旋空毒蛇打喉	振り向き上ジャンプ着地際Ⓟ	20	中
旋空前掃腿	振り向き上ジャンプ着地際Ⓚ	24	下

起き上がり打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
通常起きハイキック	あおむけ敵足Ⓚ	20	中
通常起きローキック	あおむけ敵足⬇Ⓚ	20	下
通常起きハイキック	うつぶせ敵足Ⓚ	20	中
通常起きローキック	うつぶせ敵足⬇Ⓚ	20	下
通常起きハイキック	あおむけ敵頭Ⓚ	20	中
通常起きローキック	あおむけ敵頭⬇Ⓚ	20	下
通常起きハイキック	うつぶせ敵頭Ⓚ	20	中
通常起きローキック	うつぶせ敵頭⬇Ⓚ	20	下

固有打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
毒蛇分掌	しゃがみから⇦⇨Ⓟ(🅟)	45	中
蛇形連手	ⓅⓅ	10	(上上)
蛇形烈手	ⓅⓅⓅ	12	(上上)中
蛇形插手	ⓅⓅⓅⓅ	15	(上上)(中中)
蛇形連舞	ⓅⓅⓅⓅⓅ	20	(上上)(中中)中
連環歇歩掃手	ⓅⓅⓅⓅ⇩Ⓟ	16	(上上)(中中)下
連環坐盤擦	ⓅⓅ⇩Ⓟ	12	(上上)下
連環毒蛇問路	ⓅⓅ⇩ⓅⓅ	18	(上上)下中
蛇形手・廻脚	ⓅⓀ	25	上上
蛇形手・連廻脚	ⓅⓀⓀ	20	上上上
蛇形手・連環後旋腿	ⓅⓀⓀⓀ	30	上上上上
蛇形手・連環後掃腿	ⓅⓀⓀ⬃Ⓚ	24	上上上下
連突旋風脚	ⓅⓅⓀ	25	(上上)上
連突連旋脚	ⓅⓅⓀⓀ	30	(上上)上上
連環前掃腿	ⓅⓅ⬂Ⓚ	20	(上上)下
連環躍歩双飛	ⓅⓅ⬃ⓀⓀ	20	(上上)下中
連突螺旋脚	ⓅⓅ⬂Ⓚ⇦Ⓚ(ⓅⓅ⬂Ⓚ🅚)	27	(上上)下上
連環連掃腿	ⓅⓅ⬇ⓀⓀ	20	(上上)下下
毒蛇出洞	⇨Ⓟ	18	中
毒蛇打穴	⇨ⓅⓅ	20	中中
連環毒蛇打喉	⇨ⓅⓅⓅ	20	中中中
連環双蛇打喉	⇨ⓅⓅⓅⓅ	20	中中中中
毒蛇横手	⇨⇨Ⓟ	16	中
毒蛇反撃	⇨⇨ⓅⓅ	18	(中上)
毒蛇探路	⇦Ⓟ	15	上(背)
毒蛇旋風	⇦ⓅⓀ	24	上上
毒蛇追風	⇦ⓅⓀⓅ	25	上上中
毒蛇後掃腿	⇦Ⓟ⇩Ⓚ	24	上下
毒蛇掌変突	⬁ⓅⓅ	15	(中中)
転身蛇伸撃	⇩⬃⇦Ⓟ	38	上
毒蛇昂頭	⬂⬁Ⓟ	20	中
独立歩穿蛇形手	⬃Ⓟ	25	上
毒蛇飛翔	⇧Ⓟ	35	中
岩砕牙	⬂Ⓟ	42	中
毒蛇尋食	立ち中に⬂Ⓟ	20	上
毒蛇昂首	⬉Ⓟ	18	中
歇歩掃手	⬂Ⓟ	18	下
歇歩とう脚	⬁ⓅⓀ	18	下中
毒蛇打喉	⇦⇨Ⓟ	20	中
双蛇打喉	⇦⇦ⓅⓅ	20	中中
回身蛇咬手	⇩⬁⇦Ⓟ	26	上
連廻脚	ⓀⓀ	20	上上
連環後旋腿	ⓀⓀⓀ	30	上上上
連環後掃腿	ⓀⓀ⇩Ⓚ	24	上上下
前てき	⇦Ⓚ	24	中
前てき旋風脚	⇦ⓀⓀ	30	中上
前てき騰空側てき	⇦Ⓚ⇩Ⓚ	12	中下
前てき横旋尾	⇦Ⓚ⇩ⓀⓅ	15	中下中
前てき毒蛇出水	⇦Ⓚ⇩ⓀⓅⓅ	16	中下中上
二起脚	⬃Ⓚ	23	上
提膝頭	⇨Ⓚ	24	中
毒蛇跳尾	⬂Ⓚ	36	中
騰空側てき	⬉Ⓚ	12	下
横旋尾	⬉ⓀⓅ	15	下中
毒蛇出水	⬉ⓀⓅⓅ	16	下中上
側蹴腿	⇧Ⓚ	28	上
躍歩双飛	⬂Ⓕ+Ⓚ(⬂🅚)	20	中
単飛脚	⬃⬁⬀Ⓚ	24	上
騰空双側てき	⬃⇦⇨ⓀⓀ	26	(上中)
下掃蹚	⬁Ⓚ	12	下
下掃連撃	⬀ⓀⓅ	14	下下
双蛇取眼	Ⓟ+Ⓚ(🅟)	25	上
三頭蛇	⬂Ⓟ+Ⓚ(⬂🅟)	10+10+12	(中中中)
毒蛇飛天	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ(⇨⇨🅟)	40	中
滑空蛇	⬁Ⓟ+Ⓚ(⬁🅟)	35	中

	技名	コマンド	ダメージ	属性
固有打撃技	双蛇天衝	⇦Ⓟ+Ⓚ(⇦Ⓟ)	50	中(溜め可能)
	前転身	⇖Ⓟ+Ⓚ(⇖Ⓟ)	―	―
	前転身毒蛇突	⇖Ⓟ+ⓀⓅ(⇖ⓅⓅ)	25	中
	穿弓腿	⇖Ⓟ+ⓀⓀ(⇖ⓅⓀ)	36	中
	後蹴腿	⇦Ⓕ+Ⓚ(⇦Ⓚ)	25	中(背)
	連圏脚	⇨Ⓕ+Ⓚ(⇨Ⓚ)	22+22	(上上)(背)
	双飛燕	⇨⇨Ⓚ	15+15	(中中)(背)
	旋風脚	Ⓕ+Ⓚ(Ⓚ)	25	上
	連旋脚	Ⓕ+ⓀⓀ(ⓀⓀ)	30	上上
	前掃腿	⇩Ⓕ+Ⓚ(⇩Ⓚ)	20	下
	前掃躍歩双飛	⇩Ⓕ+ⓀⓀ(⇩ⓀⓀ)	20	下中
	毒蛇蝶旋脚	⇩Ⓕ+Ⓚ⇨Ⓚ(⇩ⓀⓀ)	27	下上
	連掃腿	⬇Ⓕ+ⓀⓀ(⬇ⓀⓀ)	20	下下
	蛇形歩	⇧Ⓟ+Ⓚ(⇧Ⓟ)	―	―
		⇩Ⓟ+Ⓚ(⇩Ⓟ)	―	―
	蛇形歩槍刺尾	⇩Ⓟ+ⓀⓅ(⇩ⓅⓅ)	24	―中
	蛇形歩双突	⇩Ⓟ+ⓀⓅⓅ(⇩ⓅⓅⓅ)	20	―中中
	蛇襲連槍脚	⇩Ⓟ+ⓀⓅⓀ(⇩ⓅⓅⓀ)	26	―中上
	蛇襲連槍撃双	⇩Ⓟ+ⓀⓅⓀⓅ(⇩ⓅⓅⓀⓅ)	22	―中上中
	蛇襲連撃擦插手	⇩Ⓟ+ⓀⓅⓀ⇩Ⓟ(⇩ⓅⓅⓀ⇩Ⓟ)	14	―中上下
	滑地襲	走り中に⇩Ⓚ	20	下
		走り中にⒻ+Ⓚ(Ⓚ)	20	下
投げ技	毒蛇絡咬	Ⓕ+Ⓟ	15+15+10	上段正面
	絞手旋転	⇦Ⓕ+Ⓟ	47	上段正面
	回首撃襲	壁際で⇦Ⓕ+Ⓟ	15+42	壁
	毒蛇旋落	⇨Ⓕ+Ⓟ	48	上段正面
	毒蛇三咬	壁際で⇨Ⓕ+Ⓟ	10+15+15+15	壁
	圏抱蛇咬手	⇨⇨Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	35	上段正面
	毒蛇取腿	⇖⇦Ⓕ+Ⓟ(⇖Ⓕ+Ⓟ)	25	上段正面・上段背後
	三蛇背襲	敵背後からⒻ+Ⓟ	15+20+20	上段背後
	連頂膝	敵しゃがみ時に⇘Ⓕ+Ⓟ	25+35	下段正面
	絞手連穿撃	敵しゃがみ時に背後から⇩Ⓕ+Ⓟ	20+20+22	下段背後

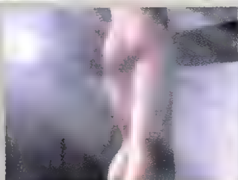
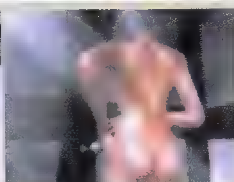
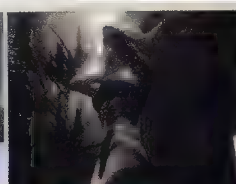
	技名	コマンド	ダメージ	属性
ホールド技	虎襲倒	敵上段Ⓟに対して⇖Ⓕ	45	上段Ⓟ
	翻身纏腿落	敵上段Ⓚに対して⇖Ⓕ	45	上段Ⓚ
	衝天翻架脚	敵中段Ⓟに対して⇦Ⓕ	20+25	中段Ⓟ
	龍墜連脚	敵中段Ⓚに対して⇨Ⓕ	20+25	中段Ⓚ
	毒蛇天掲	敵下段Ⓟに対して⇙Ⓕ	20+10	下段Ⓟ
	毒蛇顎咬	敵下段Ⓚに対して⇙Ⓕ	20+25	下段Ⓚ
	天仰落腿	敵ジャンプⓅに対して⇖Ⓕ	20+25	ジャンプⓅ
	水車落蹴撃	敵ジャンプⓀに対して⇖Ⓕ	20+25	ジャンプⓀ

	技名	コマンド	ダメージ	属性
ダウン攻撃技	騰空蛇穿手	⇧Ⓟ+Ⓚ(⇧Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ)	18	
	擦地蹴	⇩Ⓚ	10	

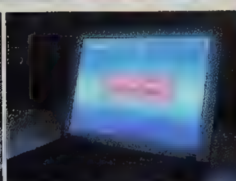
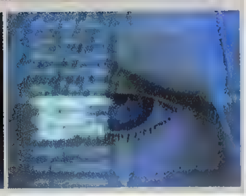
	技名	コマンド	ダメージ	属性
特殊行動技	前転身	⇖Ⓟ+Ⓚ(⇖Ⓟ)	0	
	蛇形歩	⇧Ⓟ+Ⓚ(⇧Ⓟ)	0	
		⇩Ⓟ+Ⓚ(⇩Ⓟ)	0	
	アピール:「さよなら」	⇦⇨⇦Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	0	

	技名	パートナー	コマンド	ダメージ	属性
タッグ協力技	毒蛇双天掌	エレナ	F+P	35+35	上段正面
	毒蛇背鑽落	ブラッド	Ⓕ+Ⓟ	30+40	上段正面
	虎襲倒	上記以外	パートナーがⒻ+Ⓟ	60	上段正面

クリスティ ―エンディングムービー―

エレナの監視というひとつの仕事が終わったにすぎない。アサシンとしての非情で平凡な日々が続く。



エレナ

闘いの宿命

性別	女
国籍	フランス
流派	劈掛拳
年齢	21歳
体型	170cm 49kg
	B90 W56 H86
血液型	AB型
誕生日	1月30日
職業	オペラ歌手
好物	ブランマンジェ
趣味	愛犬の散歩

HELENA

COS.1

COS.2

COS.3

…ルモードで、…プレイ中にアイテム"イルカの像"(イルカの出現率512分の1)を3個以上獲得

DOATEC総帥フェイム・ダグラスの妾腹として生まれたエレナ。好むと好まざるとにかかわらず、創始者ダグラスの血を引くただひとりの人間として、大組織DOATECを揺さぶる権謀の渦に飲み込まれる。DOATECの反ダグラス派によって監禁された彼女は、そこでドノヴァンから、「真実を知りたければDOAで優勝してみせろ」と言われる。

基本戦術 中間距離を制して、仆歩で相手を翻弄せよ！

得意な中間距離での立ち回りが勝敗を分ける。仆歩からの専用技もフル活用していこう。

中間距離で先手を取る

ラウンド開始直後ぐらいの中間距離が、もっともエレナの得意とする間合い。ガードされても反撃を受けない架推掌（⇦⇨Ⓟ）や、ガード後も有利＆中間距離をキープできる順歩衝掌（仆歩中にⓅ+Ⓚ）が牽制の主軸。これに旋転後蹴腿（⇩ⓀⓀ）や前掃腿（仆歩中に⇩Ⓕ+Ⓚ）で、ガードに揺さぶりをかける。こちらが攻め込む場合は、ディレイ入力を活かした転身架推掌（⇦ⓅⓅⓅ）や挑打下らん（⬋ⓅⓅ）を使っていこう。また、攻撃を読んでいるなら、回身架衝拳（⇧⇧Ⓟor⇩⇩Ⓟ）でカウンターを狙っていくのも悪くない選択肢だ。

近距離の接近戦では、穿掌単劈手（ⓅⓅ）始動の連繋技と、ノーマルヒット後もエレナ側が有利な下勢勾拳（⇩Ⓟ）からの択一が有効な連繋。前者の穿掌単劈手からは、2発止め～投げ技とガード後もエレナ側が有利な連環後旋腿（ⓅⓅⓀ）が主軸。下段を警戒する相手には、ディレイ入力の連環架推掌（ⓅⓅⓅ）を使っていく。後者の下勢勾拳からは、投げ技or叉歩衝拳（⬋Ⓟ）の2択が基本となる。

仆歩からの択一

仆歩中はガードこそできないが、一切の上段攻撃を避ける特徴を持っている。しかも、構えからの専用技には使える攻撃が多いので、これを活用しない手はない。仆歩後の基本となるのは、半馬歩連掌（ⓅⓅ）からの択一。穿掌後掃腿（ⓅⓅ⇩Ⓚ）をはじめとした派生技で相手のガードに揺さぶりをかけ、ガードを固めるようになったら2発止めから投げ技などを狙っていく。仆歩へ移行する固有技を覚えて、連繋にうまく組み入れていこう。

TOPICS



⇩Ⓟ+Ⓚor⇧Ⓟ+Ⓚ入力で仆歩へ移行した場合のみ、直後に仆歩専用技のコマンドを連続入力すれば、モーションをキャンセルすることが可能。たとえば、下段攻撃の要ともいえる前掃腿なら⇧Ⓟ+Ⓚ・⇩Ⓕ+Ⓚで、すばやく出すことが可能。仆歩専用技には有効な攻撃が多いので練習しよう。

⬆仆歩～専用技をひとつにまとめて入力しよう。



➡ヒット後は仕切り直しとなってしまうが、牽制技として優秀な攻撃だ。



⬅低膝（⇩⇩）で、中段攻撃を避けることも可能。うまく活用していこう。

オススメ連続技

❶は軽・中量級の上段始動コンボ。ゲン・フー＆重量級に対しては敗勢震脚撩陰掌（仆歩中⇦ⓅⓀⓅ）で締める。❷は軽・中量級の中段始動コンボで、重量級には⇨Ⓚ止め→迎面一腿加戳掌。❸は後蹴腿（背向け中⇩Ⓚ）からも入り、重量級は連環下切掌（ⓅⓅⓅⓅ）を入れる。

❶ 妙手起脚（⇧Ⓚ）→敗勢震脚（仆歩中に⇦ⓅⓀ）→連環穿脚（ⓅⓅ⇩Ⓚ）



❷ 震脚撩陰掌（⇨ⓀⓅ）→連環後旋腿（ⓅⓅⓀ）
❸ 騰空外擺蓮（⇩Ⓚ）→連環転身架推掌（ⓅⓅ⇦ⓅⓅⓅ）
❹ 旋転後蹴腿（⇩ⓀⓀ）→転身架推掌（⇦ⓅⓅⓅ）
❺ 叉歩衝拳（⬋Ⓟ）→迎面一腿加戳掌（⇨⇨ⓅⓀⓅ）

DEAD OR ALIVE 3

連環架推掌　ⓅⓅⓅ



穿掌（Ⓟ）スタートの基本連繋技。3発目の架推掌ガード後は確定反撃なし。このため、連繋止めからの投げorカウンター狙いのディレイが基本。また、派生技の連環穿脚（ⓅⓅ⇩Ⓚ）ヒット後は、発生の早いしゃがみ投げ技が確定反撃となる。

迎面一腿加戳掌　⇨⇨ⓅⓀⓅ



1、2発目はノーマルヒット時もクリティカルを誘発可能で、1発目をクリティカル状態にヒットさせると相手が浮く。ふだんの立ち回りでは、2発止めとディレイ入力の出し切りが有効。中間距離で牽制技として使っていくのも悪くない。

横かん掌　⇨Ⓟ



足位置が正位置スタート時のみ、カウンターヒットで背後クリティカル状態を誘発可能。とはいえ、攻撃発生が若干遅いため、基本はクリティカル誘発後に使っていく。派生技となる下切掌（⇨ⓅⓅ）まで出してしまえば打撃反撃は受けない。

妙手起脚　⇧Ⓚ



ノーマルヒット時でもクリティカルを誘発可能な上段蹴りをくり出しながら、仆歩の構えに移行。クリティカル状態へヒットさせると相手を浮かせることが可能なため、おもにクリティカル状態への空中コンボ始動技として使っていくといい。

挑打下らん　⬊ⓅⓅ



上段＆肘系の中段を避ける中～近距離の要となる中段で、しゃがみヒット時のみ連続ヒットする。1·2発目ともにカウンターで相手が浮くので、連繋への割り込みに使用する場合は単発orディレイ入力が基本。ただし、ガード後の硬直は長い。

騰空外擺蓮　⬂Ⓚ



ノーマル時も相手を浮かせることが可能な中段判定の浮かせ技。攻撃後は背向け状態へ移行するため、カウンター時は連環転身架推掌（背向け中にⓅⓅ⇦ⓅⓅⓅ）などでの追い討ちが可能。とはいえ、ガード後のリスクが高いので多用は厳禁だ。

回身架衝拳　⇧⇧Ⓟ/⇩⇩Ⓟ



コマンド入力方向へ上段攻撃を避ける低い姿勢で軸をずらしつつ、ノーマルヒットでもクリティカルを誘発可能な中段攻撃をくり出す。移動距離が長く、大きく回り込むため、タイミングさえ合っていれば密着状態でも相手の攻撃を避けられる。

旋転後蹴腿　⇩ⓀⓀ



下·中段の連繋技。1発目はカウンター時のみ、2発目はノーマルヒットでクリティカルを誘発し、カウンターヒットなら相手を浮かせることが可能。フィールド中央ならガード後に間合いが離れて反撃を受けづらく、中間距離で有効な連繋。

後蹴腿　背向け中に⇩Ⓚ



背向けからくり出せる攻撃発生の早い浮かし技。攻撃後も背向け状態を維持し続けるので、騰空外擺蓮と同じ内容の空中コンボが入る。発生は遅いが、ガードされても打撃反撃を受けない青龍卦掌（背向け中にⓅ+Ⓚ）と使い分けていこう。

後掃腿　背向け中に⇨⇨Ⓚ（⇨Ⓚ）



ノーマルヒットでクリティカル誘発可能な背向けからの下段攻撃。仆歩の構えからの前掃腿（仆歩中に⇩Ⓕ+Ⓚ）よりも硬直が短いため、横かん掌が間に合う。単劈敗勢（ⓅⓅ⇦）からの奇襲や、背向け状態からの浮かし技に対する裏の選択肢。

仆歩　⇩Ⓟ+Ⓚ（⇩Ⓟ）/⇧Ⓟ+Ⓚ（⇧Ⓟ）



上段避け性能を持つ特殊な構え"仆歩"へ移行。構え中は仆歩専用技を出すことができ、⇨⇨入力で前ダッシュ、⇦⇦入力で後ろダッシュができるほか、⇩入力で背向け状態へも移行が可能。低膝（仆歩中に⇩⇩）で中段攻撃も避けられる。

盤肘抱虎　仆歩中に⇩Ⓚ



仆歩からの低い姿勢で前進しつつ、ノーマルヒットでもクリティカル誘発する膝蹴りをくり出す。かなりの距離を移動するので、中間距離からでもヒットさせることが可能。仆歩への移行技で距離が離れてしまった場合などにも使っていこう。

順歩衝掌　仆歩中にⓅ+Ⓚ（Ⓟ）



中～遠距離における牽制技の要となる技。ヒット時は相手を吹き飛ばし、ガード時もガード崩し効果を持つため、そのあとにエレナ側から一方的な選択を迫ることが可能。クリティカル誘発下段の前掃腿とあわせて、うまく使っていきたい。

前掃腿　仆歩中に⇩Ⓕ+Ⓚ（⇩Ⓚ）



仆歩からくり出せる下段回し蹴り。発生こそ若干遅いが、ノーマルヒットでクリティカルを誘発可能なうえに、攻撃のリーチもかなり長い。ただし硬直時間が長いため、シングル戦だとせっかくのクリティカル状態を維持不可能（タッグなら可）。

穿掌後掃腿　仆歩中にⓅⓅ⇩Ⓚ



仆歩からの専用技でもっとも発生が早く、連続ヒットしてくれる半馬歩連掌（仆歩中にⓅⓅ）から、後掃腿への派生技。性質的な部分は背向け状態からの後掃腿とほぼ同等。これ以外にも、前劈後掃腿（⇩⇧⇦ⓅⓀ）といった連繋技が存在している。

搖頭擺尾　⇩⇧⇨Ⓕ+Ⓟ（Ⓕ+Ⓟ）



壁投げを除けば、エレナのコマンド投げで最大ダメージとなる投げ技。とっさの反撃だと間に合わないこともあるが、投げを狙うときはコレだけでも問題なし。また、背向け＆仆歩からの投げを決めた場合も、自動的にこの投げとなる。

鶏子入林圧打掌　⇩⇧⇦Ⓕ+Ⓟ（⇦Ⓕ+Ⓟ）



仆歩へ移行しながら、相手の背後へと回り込んでいく投げ技。ダメージ面だけで見れば搖頭擺尾よりも劣っているが、投げ後はエレナ側が一方的に有利な密着した状況。確定する攻撃こそないものの、盤肘抱虎や順歩衝掌が投げと2択になる。

エレナ技表

基本打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
穿掌	Ⓟ	10	上
提膝架衝拳	⇦Ⓟ	16	中
下勢勾拳	⬃Ⓟ	5	下
高廻脚	Ⓚ	28	上
廻脚	⬂Ⓚ	25	中
掃腿	⇩Ⓚ	10	下

背後打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
転身穿掌	Ⓟ	10	上
滾劈	⇩Ⓟ	22	中(背)
転身圏打	⬇Ⓟ	12	下
後旋腿	Ⓚ	30	上
後蹴腿	⇩Ⓚ	25	中(背)
転身穿脚	⬇Ⓚ	22	下(仆)
順歩挿掌	ⓅⓅ	10	(上上)
連環横かん掌	ⓅⓅⓅ	16	(上上)中
連環下切掌	ⓅⓅⓅⓅ	20	(上上)中中
連環上歩しょう拳	ⓅⓅ⇦Ⓟ(ⓅⓅⓅ)	14	(上上)中(背)
連環転身かん掌	ⓅⓅ⇦ⓅⓅ(ⓅⓅⓅⓅ)	12	(上上)中中
連環転身架推掌	ⓅⓅ⇦ⓅⓅⓅ(ⓅⓅⓅⓅⓅ)	25	(上上)中中中
敗勢連環截撃	ⓅⓅ⇩Ⓟ	19	(上上)下
回身震脚	⇨Ⓚ(Ⓚ)	26	中
回身震脚加穿脚	⇨ⓀⓀ(ⓀⓀ)	22	中下(仆)
回身震脚撩陰掌	⇨ⓀⓅ(ⓀⓅ)	24	中中
転身撞掌	⇨Ⓟ	25	中
青龍掛掌	Ⓟ+Ⓚ(Ⓟ)	38	中
後掃腿	⬂⬂Ⓚ(⬂Ⓚ)	23	下

ジャンプ打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
旋空劈手	前ジャンプ中Ⓟ	15	中
旋空起脚	前ジャンプ中Ⓚ	30	中
旋空架推掌	前ジャンプ着地際Ⓟ	25	中
旋空旋転脚	前ジャンプ着地際Ⓚ	23	下(背)
	前ジャンプ着地際Ⓚ⬇	23	下(仆)
騰空劈手	振り向き上ジャンプ中Ⓟ	15	中
騰空起脚	振り向き上ジャンプ中Ⓚ	30	中
騰空架推掌	振り向き上ジャンプ着地際Ⓟ	25	中
騰空旋転脚	振り向き上ジャンプ着地際Ⓚ	23	下(背)
	振り向き上ジャンプ着地際Ⓚ⬇	23	下(仆)

起きあがり打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
通常起きハイキック	あおむけ敵足Ⓚ	20	中
通常起きローキック	あおむけ敵足⬇Ⓚ	20	下
通常起きハイキック	うつぶせ敵足Ⓚ	20	中
通常起きローキック	うつぶせ敵足⬇Ⓚ	20	下
通常起きハイキック	あおむけ敵頭Ⓚ	20	中
通常起きローキック	あおむけ敵頭⬇Ⓚ	20	下
通常起きハイキック	うつぶせ敵頭Ⓚ	20	中
通常起きローキック	うつぶせ敵頭⬇Ⓚ	20	下

固有打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
架推掌	⬂⇨Ⓟ	25	中
迎面掌	⇨⇨Ⓟ	18	上
起脚	⇨⇨ⓅⓀ	22	上中
迎面一腿加戳掌	⇨⇨ⓅⓀⓅ	26	上中上
穿掌単劈手	ⓅⓅ	14	上中
連環架推掌	ⓅⓅⓅ	25	上中中
連環後旋腿	ⓅⓅⓀ	30	上中上
連環穿脚	ⓅⓅ⇩Ⓚ	22	上中下(仆)
単劈敗勢	ⓅⓅ⬅	14	上中(背)
劈ろう手	ⓅⓅ⬅Ⓟ	14	上中中
劈ろう架推掌	ⓅⓅ⬅ⓅⓅ	25	上中中中
穿掌廻脚	ⓅⓀ	28	上上
穿掌連廻脚	ⓅⓀⓀ	15	上(上中)
穿掌烈廻脚	ⓅⓀⓀⓀ	20	上(上中上)
提膝上擺掌	⬀Ⓟ	25	上
弓歩撩陰掌	⬂Ⓟ	24	中
撩陰掃腿	⬂ⓅⓀ	10	中下
撩陰後蹴腿	⬂ⓅⓀⓀ	25	中下中
独立下劈	⬁ⓅⓅ	20	中中(背)
上歩しょう拳	⇦Ⓟ	18	中(背)
転身かん掌	⇦ⓅⓅ	17	中中
転身架推掌	⇦ⓅⓅⓅ	25	中中中
単劈手	⬃Ⓟ	20	中
単劈架推掌	⬃ⓅⓅ	25	中中
単劈後旋腿	⬃ⓅⓀ	30	中上
単劈穿脚	⬃Ⓟ⇩Ⓚ	22	中下(仆)
後横	⇦⇦Ⓟ	15	中(背)
抱打	⇦⇦ⓅⓅ	20	中中
叉歩双劈掌	⇦⇦ⓅⓅⓅ	30	中中中
連環歩挑拳	⇦⇦ⓅⓅ⇩Ⓟ	15	中中下(背)
横かん掌	⇨Ⓟ	22	中
下切掌	⇨ⓅⓅ	25	中中
挿歩挑拳	⬀Ⓟ	15	下(背)
双掌	Ⓟ+Ⓚ(Ⓟ)	24	中
双劈掌	Ⓟ+ⓀⓅ(ⓅⓅ)	30	中中
連廻脚	ⓀⓀ	15	(上中)
烈廻脚	ⓀⓀⓀ	20	(上中上)
震脚独立上しょう拳	⇨Ⓚ	26	中
震脚加穿脚	⇨ⓀⓀ	22	中下(仆)
震脚撩陰掌	⇨ⓀⓅ	24	中中
外擺腿	⇦Ⓚ	23	上
里合腿	⇦ⓀⓀ	25	上中(背)
抄手起脚	⇧Ⓚ	22	上(仆)
騰空外擺蓮	⬂Ⓚ	30	中(背)
騰空下挿脚	⇨⇨Ⓚ(⇨Ⓚ)	23	下(仆)
	⇨⇨Ⓚ⬇(⇨Ⓚ⬇)	23	下(仆)
抱拳捶打	⇨⇨ⓀⓅ(⇨ⓀⓅ)	15	下下(背)
抱拳双撞	⇨⇨ⓀⓅⓅ(⇨ⓀⓅⓅ)	16/24	下下 上・中
旋転脚	⬀Ⓚ	15	下(背)
	⬀Ⓚ⬇	15	下(仆)
旋転双撞	⬀ⓀⓅ	16/24	下 上・中
旋転後蹴腿	⇩ⓀⓀ	25	下中
二起脚	⬃Ⓚ	15+20	(中中)
燕舞脚	Ⓕ+Ⓚ(Ⓚ)	34	上

DEAD OR ALIVE 3

固有打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
仆歩穿脚	↓Ⓕ+Ⓚ(↓Ⓚ)	22	下(仆)
叉歩衝拳	➡Ⓟ	24	中
挑打下らん	➡ⓅⓅ	24	中中
回身架衝拳	↑↑Ⓟ	20	中
	↓↓Ⓟ	20	中
青龍出水	↖Ⓟ+Ⓚ(↑Ⓟ)	20	上
烏龍盤打	↓↖→Ⓟ(↖Ⓟ)	7+8+20	(中中中)(仆)
輪臂掠掛勢	↘Ⓟ+Ⓚ(←Ⓟ)	19	下
前劈	↓↙←Ⓟ	22	中
前劈双劈掌	↓↙←ⓅⓅ	30	(中中)
前劈後掃腿	↓↙←ⓅⓀ	23	(中下)
打開	↕Ⓟ+Ⓚ(→Ⓟ)	28	中

仆歩打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
半馬歩穿掌	Ⓟ	10	上
半馬歩連掌	ⓅⓅ	10	(上上)
半馬歩連環掌	ⓅⓅⓅ	20	(上上)中
穿掌二起脚	ⓅⓅⓀ	15+17	(上上)(中中)
穿掌後掃腿	ⓅⓅ↓Ⓚ	23	(上上)下
撩陰拳	→Ⓟ	12	中
撩陰連拳	→ⓅⓅ	12	中中
胸打衝拳	→ⓅⓅⓅ	20	中中中
連拳起脚	→ⓅⓅⓀ	22	中中上(仆)
敗勢掛掌	←Ⓟ	12	中(背)
敗勢震脚	←ⓅⓀ	26	中中
敗勢震脚加穿脚	←ⓅⓀⓀ	22	中中下(仆)
敗勢震脚撩陰掌	←ⓅⓀⓅ	24	中中中
盤肘抱虎	↓Ⓚ	25	中
盤肘穿脚	↓ⓀⓀ	22	中下(仆)
下勢架推掌	→→Ⓟ(→Ⓟ)	25	中
下勢とう脚	Ⓚ	28	上
下勢起脚	→Ⓚ(Ⓚ)	22	上(仆)
前掃腿	↓Ⓕ+Ⓚ(↓Ⓚ)	28	下
双托掌	↓Ⓟ+Ⓚ(↓Ⓟ)	36	中
順歩衝掌	Ⓟ+Ⓚ(Ⓟ)	42	中

投げ技

技名	コマンド	ダメージ	属性
一、二、三掌	Ⓕ+Ⓟ	10+10+20	上段正面
穿劈	←Ⓕ+Ⓟ	45	上段正面
転腰龍尾脚	壁際で←Ⓕ+Ⓟ	20+35	壁
しょう変鶴掌撃捻	→Ⓕ+Ⓟ	15+33	上段正面
衝天掌	壁際で→Ⓕ+Ⓟ	20+38	壁
闘子入林圧打掌	↓↖←Ⓕ+Ⓟ(←Ⓕ+Ⓟ)	20+20	上段正面
揺頭擺尾	↓↖→Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	62	上段正面
	敵に背を向けⒻ+Ⓟ	62	上段正面
	ジャンプ中にⒻ+Ⓟ	62	上段正面
	仆歩中にⒻ+Ⓟ	62	上段正面
転舞劈掌	敵背後からⒻ+Ⓟ	20+35	上段背後
	敵背後からジャンプ中にⒻ+Ⓟ	20+35	上段背後
	敵背後から仆歩中にⒻ+Ⓟ	20+35	上段背後
雙剪	敵しゃがみ時に↓Ⓕ+Ⓟ	20+20	下段正面
闘子入林架推掌	雙剪中にⒻ+Ⓟ	15+15	派生
風巻舞	敵しゃがみ時に↑Ⓕ+Ⓟ(↓Ⓕ+Ⓟ)	62	下段正面
	敵しゃがみ時にジャンプ中に↓Ⓕ+Ⓟ	62	下段正面
前劈加横	敵しゃがみ時に背後から↓Ⓕ+Ⓟ	28+30	下段背後
	敵しゃがみ時に背後からジャンプ中に↓Ⓕ+Ⓟ	2+30	下段背後

ホールド技

技名	コマンド	ダメージ	属性
後旋断臂	敵上段Ⓟに対して↖Ⓕ	20+23	上段Ⓟ
迎面龍撃臂	壁際で敵上段Ⓟに対して↖Ⓕ	25+28	上段Ⓟ
風環ろう	敵上段Ⓚに対して↖Ⓕ	43	上段Ⓚ
転身盤又	敵中段Ⓟに対して←Ⓕ	43	中段Ⓟ
以膝頂膝	敵中段Ⓚに対して←Ⓕ	20+23	中段Ⓚ
劈山	敵下段Ⓟに対して↙Ⓕ	15+28	下段Ⓟ
こらん	敵下段Ⓚに対して↙Ⓕ	43	下段Ⓚ
転身掌腕	敵ジャンプⓅに対して←Ⓕ	43	ジャンプⓅ

ダウン攻撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
ろう歩下栽拳	↑Ⓟ+Ⓚ(↑Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ)	18	
後蹴腿	↓Ⓚ	12	
	仆歩中に↓Ⓚ	12	

特殊行動技

技名	コマンド	ダメージ	属性
仆歩	↓Ⓟ+Ⓚ(↓Ⓟ)	0	
	↑Ⓟ+Ⓚ(↑Ⓟ)	0	
仆歩～前進	仆歩中に→	0	
仆歩～後退	仆歩中に←	0	
仆歩～立ち	仆歩中に↑	0	
仆歩～背向け	仆歩中に↓	0	
仆歩～前ダッシュ	仆歩中に→→	0	
仆歩～後ダッシュ	仆歩中に←←	0	
仆歩～低膝	仆歩中に↓↓	0	
背向けダッシュ	敵に背を向け→→	0	
アピール：瀟肩仆歩	←→←Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	0	

タッグ協力技

技名	パートナー	コマンド	ダメージ	属性
両翼肘撃飛転脚	クリスティ	Ⓕ+Ⓟ	30+40	上段正面
双身風巻舞	ゲン・フー	Ⓕ+Ⓟ	40+30	上段正面
双頭龍爪	レイファン	Ⓕ+Ⓟ	20+20+30	上段正面
双鶴蹴舞	かすみ	Ⓕ+Ⓟ	30+40	上段正面
転舞双旋蹬	ハヤブサ	Ⓕ+Ⓟ	20+50	上段正面
転身盤又	上記以外	パートナーがⒻ+Ⓟ	58	上段正面



ハヤテ

覚醒せし忍

流派	霧幻天神流天神門
年齢	23歳
体格	180cm 75kg B109 W83 H98
血液型	A型
誕生日	7月3日
職業	忍者
好物	寿司、すき焼き
趣味	居合、禅

HAYATE

COS.1

COS.2

COS.3

タイムアタックモードのタッグでハヤブサをパートナーに、金賞（3分3
秒以内にクリアー）を獲

かすみの兄で、霧幻天神流第18代頭首。DOATECの超人開発計画（イプシロン計画）の実験体にされ、過去の記憶を失っていたが、前回大会後に記憶を取り戻し、改めて霧幻天神流の頭首に就任した。

今回は、DOATECのオメガ計画によって傀儡と化した幻羅を倒すために、再びDOAに参戦する。

基本戦術 力強い打撃とトリッキーな動きをあわせ持つ霧幻天神流頭首

ハヤテは技と力を兼ね備えたキャラクター。打撃だけでなく空中コンボ、投げ技も強力だ。

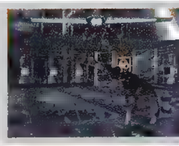
主要技は中段、ゆえに下段連繋も重要

ハヤテの主要打撃は閃光断(⇨Ⓟ)や天刃(Ⓟ)始動の連繋などハヤブサに準じたものになるが、アインから引き継いだ下段技の充実ぶりにも注目したい。コンビネーション技は途中止め、ディレイを使い分けるだけでも十分効果的だが、裂影(⬈ⓀⓀ)や鬼影(⇨⇨Ⓟ⇩Ⓚ)といった、対になる中段連繋が用意されているものを使っていけばさらに心強い。ハヤブサと違って、しゃがみクリティカルを発生させられる回し蹴りタイプの下段技が多いのも利点だ。なお、上記のふたつと地流蹴(⬈ⓅⓀ)は、連突き(ⓅⓅ)からの派生があるのでこちらも活用しよう。投げ技は鳴竜(⇦⬁⇩⬀⇨Ⓕ+Ⓟ〜⇦⇦Ⓕ+Ⓟ〜⇦⇨⇨Ⓕ+Ⓟ)が高威力だが、辻風(⇦⬁⇩⬀⇨Ⓕ+Ⓟ)から空中コンボを決めたほうが高いダメージを与えられる。難度もあまり高くないのでぜひともマスターしよう。リーチの長い技は基本的に中段しかないので、間合いが離れたときはホールドされないように注意。昇破突(⬃Ⓟ)、迅槍脚(⬀Ⓚ)の適正間合いでは、読みを外す意味で重ね当て(⇦Ⓟ+Ⓚ)が有効だ。

疾風転でトリッキーな立ち回りを

特殊行動技の疾風転(⇧Ⓟ+Ⓚ、⇩Ⓟ+Ⓚ)はかわし性能が非常に高く、かつ相手が動いていれば背後に回れるので攻守両面で効果大。連繋の途中止めなどから使ってみよう。また、ダウンした相手のそばで早めに出せば、起き上がり蹴りもかわせる(合わせようとすると食らうので注意)。2回行えば確実だ。その場合鬼踏み(ダウンした敵に⇧Ⓟ+Ⓚ)に、化けないよう⇩⇩で出すこと。

TOPICS



↑かわしにくい中段に合わせるつもりで。

疾風転以外にも起き上がり攻めに有効な技がある。それは天舞刀(⇩⬁⇦Ⓟ)だ。相手の起き上がり打撃に合わせてタイミングよくくり出せば、中段、下段の両方を上からつぶせる。転舞昇掌(⇩⬁⇦ⓅⓅ)までつないでダメージを奪おう。ディレイがかかるのでヒット確認も可能。



➡閃光断などの中段攻撃が軸となるだけに、下段を散らすのも重要。



⬅疾風転で背後を取ったら、背後投げや連突刃文などを狙っていこう。

オススメ連続技

❶昇破突(⬃Ⓟ)→昇り肘打ち(⬂Ⓟ)→裏天刃〜連突月輪脚(ⓅⓅ⇨ⓅⓀ)



❶、❹、❺は中量級以上に入る。重量級には直接連突月輪脚を決めよう。❷、❸は軽量級限定。このうち❸は太刀影を昇破突にすると確実に入らない。中量級には❶の構成で。❹の天仰は左足が前のときは最速でいいが、逆だと拾えないので一瞬だけ待って出そう。

❷昇り肘打ち(⬂Ⓟ)→裏天刃〜連突刃文(ⓅⓅ⇩ⓀⓅ)→碧空転掌(⇦⇦ⓅⓅ)
❸太刀影(⇨Ⓚ)→連突刃文(ⓅⓅ⇩ⓀⓅ)→天降脚(⬁⬁ⓀⓀ)
❹辻風(⇦⬁⇩⬀⇨Ⓕ+Ⓟ)→天仰(⇦Ⓟ)→昇り肘打ち(⬂Ⓟ)→裏天刃〜連突月輪脚(ⓅⓅ⇨ⓅⓀ)
❺昴(敵中段Ⓚに対し⇦Ⓕ)→昇り肘打ち(⬂Ⓟ)→裏天刃〜連突刃文(ⓅⓅ⇩ⓀⓅ)→鬼影(⇨⇨Ⓟ⇩Ⓚ)

連突開裂　ⓅⓅⓅⓅ



上段パンチ2発から中段肘攻撃→掌打へ連繋する。3発目はクリティカル誘発技で、4発目は吹き飛ばし効果あり。連突き(ⓅⓅ)からは多彩な連繋があるので、ホールドされないようにうまく使い分けよう。全段ガードさせればスキがない。

連突月輪脚　ⓅⓅ⇨ⓅⓀ（ⓅⓅⓅⓀ）



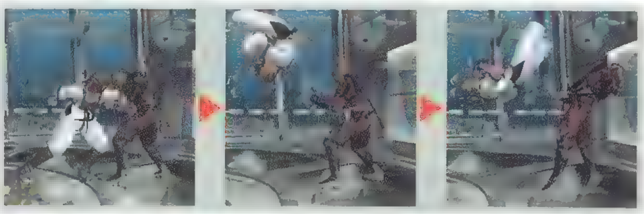
連突きからハヤブサ系の肘攻撃につなぎ、かすみも持つ月輪脚(⇨Ⓚ)で締める4段連繋。3発目以降は空中の相手を低い位置で拾えるので空中コンボで大活躍。しかし、ガードされると大きなスキができるので、立ち合いでの使用は控えよう。

連突刃文　ⓅⓅ⇩ⓀⓅ



連突から刃文(⇧ⓀⓅ)へのコンビネーション。判定は上上下中。この技も連突月輪脚同様、おもに空中コンボで役立つ。刃文系は壁際でも衝突しないため、空中コンボの効率がよくなる。地上では連突裂影(ⓅⓅ⬇ⓀⓀ)と使い分けるといい。

閃光死魄　⇨Ⓟ⇦・Ⓚ



閃光断(⇨Ⓟ)からそのまま跳び上がり、空中で中段判定の蹴り技をくり出す。閃月輪(⇨ⓅⓀ)とモーションが似ており、ボイスも同じなのでフェイント技として使える。閃光無月(⇨Ⓟ⇦)から着地後に投げ技などを仕掛けるのも手だ。

昇破突　⇩Ⓟ



前進しながら肘で攻撃する中段攻撃。ノーマルヒットでクリティカル状態、カウンター以上だと浮きになる。浮く高さは標準的だが、硬直が短めなので浮かせ技として申し分ない。空中の相手に決めると浮き直すので、刻み技としても使える。

荒鬼　⇨➡Ⓟ



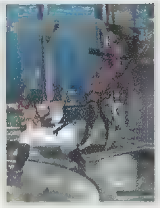
連突開裂の3発目にあたる風鬼(⇨⇨Ⓟ)とほぼ同じ技だが、荒鬼のほうがガードさせたときの硬直が短い。風鬼が投げ技で反撃されるのに対し、荒鬼ならハヤテが有利となる。そのかわり発生は少し遅い。この荒鬼から鬼開裂(⇨⇨ⓅⓅ)を出すことはもちろん可能。

天降脚　⇧⇧ⓀⓀ



膝で蹴り上げながら垂直に跳び、下りで蹴り下ろす。コンボの締め技として使える。ディレイは効かないので注意。着地後すぐに動けるので、1発だけ当てて月輪脚（⇘Ⓚ）などで拾ったほうが、天降脚よりもダメージは高くなる。

昇り肘打ち　⇘Ⓟ



突き上げるように肘で攻撃する。ヒットすれば必ず浮きが発生。カウンター以上ならさらに高く相手を浮かせることができる。技後には背向け状態になるので、裏天刃（背を向けてⓅ）からの連突月輪脚などで追撃しよう。

残心　⇧ⓅⓅ



上段のクリティカル誘発技、鍔打（⇧Ⓟ）からのコンビネーション。鍔打がヒットすると相手は硬直の長い顔面やられ状態になるので、ディレイをかけなければ完全な連続技となる。2発目はガードされてもハヤテが有利。

太刀影　⇨Ⓚ



カウンター以上で浮きが発生する。ノーマルヒット時はその場に崩れ落ちてしまうが、月輪脚でなら追撃可能。唯一実戦的といえる上段浮かせ技で、中段の多いハヤテにとってクリティカル後の選択肢として非常に重要。

疾風天襲脚　⇧⇧Ⓚ/⇩⇩Ⓚ



画面手前、奥に移動しながら中段の側転蹴りを放つ。多少不利な状況であっても、単発技であればきれいにかわしてヒットするので、連繋の要所要所におり交ぜていくと効果大。ただし、前進する技に対しては互いに空振りすることが多い。

重ね当て　⇦Ⓟ+Ⓚ（⇦Ⓟ）



身を引いてから両掌を突き出して攻撃する上段技。ヒットすればノーマル、カウンターの別なくクリティカルが発生し、その場にゆっくり崩れていく。ガードを崩す効果はあるが、技の硬直が長く、相手が回復なしでも追撃できる技はない。

疾風転　⇧Ⓟ+Ⓚ（⇧Ⓟ）/⇩Ⓟ+Ⓚ（⇩Ⓟ）



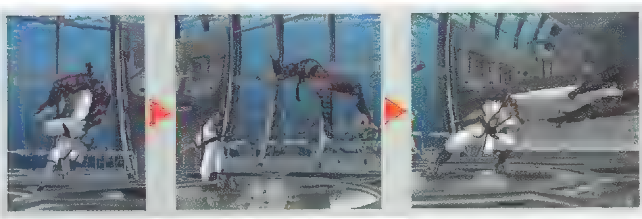
画面手前、奥に側転で移動する特殊行動技。タイミングが合えばほとんどの打撃をかわせる。投げ技と多段の連繋には負けてしまうが、単発技ならかわして背後に回れる。背後投げが確定する場面もよく訪れるので、疾風天襲脚よりさらに有効。

昴　敵中段Ⓚに対して⇦Ⓕ



対中段キック系のホールド技。成功すると相手を上空高く放り投げ、落下中にコンボを決めることが可能。昇破突、昇り肘打ち、天仰（⇦Ⓟ）などで拾ってから連突月輪脚で追撃すれば、カウンターなしでも80程度のダメージを与えられる。

辻風～風刃～鳴竜　⇦⇗⇩⇖⇨Ⓕ+Ⓟ（Ⓕ+Ⓟ）～⇦⇦Ⓕ+Ⓟ（Ⓕ+Ⓟ）～⇦⇨⇨Ⓕ+Ⓟ（Ⓕ+Ⓟ）



ハヤテ最大ダメージの正面上段投げ。高く蹴り上げた相手を、突如現れたハヤテが2回攻撃し、仕掛けた前方に相手を大きく吹き飛ばす。ハイカウンターを取っても適用されるのは1段目のみで、結果として95ダメージしか入らない。

ハヤテ技表

基本打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
天刃	Ⓟ	10	上
掲げ突き	⇧Ⓟ	20	中
地刃	⇩Ⓟ	5	下
廻し蹴り	Ⓚ	30	上
迅槍脚	⇘Ⓚ	26	中
閃地脚	⇩Ⓚ	10	下

背後打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
裏天刃	Ⓟ	11	上
裏人刀	⇩Ⓟ	14	中
裏地刃	⬇Ⓟ	13	下
裏天脚	Ⓚ	30	上
裏人蹴	⇩Ⓚ	26	中
裏水影	⬇Ⓚ	25	下
影月輪	⇘Ⓚ(🅚)	42	中

ジャンプ打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
前天破刃掌	前ジャンプ中Ⓟ	15	中
前天破刃脚	前ジャンプ中Ⓚ	30	中
前天開裂	前ジャンプ着地際Ⓟ	38	中
前天水影	前ジャンプ着地際Ⓚ	25	下
破刃掌	振り向き上ジャンプ中Ⓟ	15	中
破刃脚	振り向き上ジャンプ中Ⓚ	30	中
旋天開裂	振り向き上ジャンプ着地際Ⓟ	38	中
旋天水影	振り向き上ジャンプ着地際Ⓚ	25	下

起き上がり打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
通常起きハイキック	あおむけ敵足Ⓚ	20	中
通常起きローキック	あおむけ敵足⬇Ⓚ	20	下
通常起きハイキック	うつぶせ敵足Ⓚ	20	中
通常起きローキック	うつぶせ敵足⬇Ⓚ	20	下
通常起きハイキック	あおむけ敵頭Ⓚ	20	中
通常起きローキック	あおむけ敵頭⬇Ⓚ	20	下
通常起きハイキック	うつぶせ敵頭Ⓚ	20	中
通常起きローキック	うつぶせ敵頭⬇Ⓚ	20	下

固有打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
風鬼	⇨⇨Ⓟ	20	中
荒鬼	⇨➡Ⓟ	25	中
鬼開裂	⇨⇨ⓅⓅ	28	中中
鬼影	⇨⇨Ⓟ⇩Ⓚ	25	中下
連突き	ⓅⓅ	10	(上上)
連突風鬼	ⓅⓅⓅ	18	(上上)中
連突開裂	ⓅⓅⓅⓅ	28	(上上)中中
連突水影	ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	25	(上上)中下
連光断	ⓅⓅ⇨Ⓟ(ⓅⓅ🅟)	18	(上上)中
連突月輪脚	ⓅⓅ⇨ⓅⓀ(ⓅⓅ🅟Ⓚ)	35	(上上)中中
連光無月	ⓅⓅ⇨Ⓟ⇦(ⓅⓅ🅟⇦)	0	(上上)中ー
連光死魄	ⓅⓅ⇨Ⓟ⇦・Ⓚ(ⓅⓅ🅟⇦・Ⓚ)	32	(上上)中中
連突残雲	ⓅⓅⓀ	36	(上上)上
連突十字脚	ⓅⓅⓀⓀ	35	(上上)上中
連突地流刃	ⓅⓅ⇩Ⓟ	18	(上上)下
地流水影	ⓅⓅ⬇ⓅⓀ	25	(上上)下下
連突足刀	ⓅⓅ⇩Ⓚ	12	(上上)下
連突刃文	ⓅⓅ⇩ⓀⓅ	18	(上上)下中
連突裂影	ⓅⓅ⬇ⓀⓀ	25	(上上)下下
天刃・上段蹴り	ⓅⓀ	26	上上
熱風蹴り	ⓅⓀⓀ	28	上上上
閃光断	⇨Ⓟ	18	中
閃月輪	⇨ⓅⓀ	35	中中
閃光無月	⇨Ⓟ⇦	0	中ー
閃光死魄	⇨Ⓟ⇦・Ⓚ	32	中中
霧幻刀	⬆Ⓟ	18	中
霧幻連刀	⬆ⓅⓅ	20	中中
霧影	⬆ⓅⓀ	25	中下
鐏打	⇧Ⓟ	24	上
残心	⇧ⓅⓅ	32	上中
天仰	⇦Ⓟ	20	中
碧空掌	⇦⇦Ⓟ	25	中(背)
碧空転掌	⇦⇦ⓅⓅ	35	中上
碧影	⇦⇦Ⓟ⇩Ⓚ	25	中下
昇破突	⇘Ⓟ	28	中
昇り肘打ち	⇘Ⓟ	25	中(背)
武雷	⇘ⓅⓀ	30	中上
雷月輪	⬊ⓅⓀ	36	中中
地流刃	⇙Ⓟ	18	下
地流蹴	⬋ⓅⓀ	25	下下
流れ突き	⇩⇘⇨Ⓟ	28	中
天舞刀	⇩⇙⇦Ⓟ	22	中
天舞昇掌	⇩⇙⇦ⓅⓅ	30	中中
廻し・後ろ蹴り	ⓀⓀ	27	上中
飛び前蹴り	⇗Ⓚ	23	中
翔鶴	⇗ⓀⓀ	23	(中上)
月輪脚	⇘Ⓚ	45	中
舞鶴	⇧Ⓚ	32	中
太刀影	⇨Ⓚ	24	上
新月蹴り	⇦Ⓚ	27	上(背)
白浪	⇦ⓀⓀ	35	上中(背)
飛び膝蹴り	⇨⇨Ⓚ	25	中
流星	⇨⇨ⓀⓀ	20	中上
残星	⇨⇨ⓀⓀⓀ	25	中上中
光冠	⇖⇖Ⓚ	25	中
天降脚	⇖⇖ⓀⓀ	28	中中
無月	⇦⇦Ⓚ	0	ー
死魄	⇦⇦ⓀⓀ	32	中
下段足刀	⇙Ⓚ	12	下
刃文	⇙ⓀⓅ	18	下中
裂影	⬋ⓀⓀ	25	下下
風雲	⇨⇦Ⓚ	38	中
疾風天翼脚	⇧⇧Ⓚ	30	中
	⇩⇩Ⓚ	30	中
司空	⇩⇘⇨Ⓚ	42	中
鎧貫き	Ⓟ+Ⓚ(🅟)	30	中
開裂	⇨Ⓟ+Ⓚ(⇨🅟)	38	中
重ね当て	⇦Ⓟ+Ⓚ(⇦🅟)	25	上

	技名	コマンド	ダメージ	属性
固有打撃技	天神昇掌	Ⓟ+Ⓚ(Ⓟ)	36	中
	残雲	Ⓕ+Ⓚ(Ⓚ)	36	上
	十字脚	Ⓕ+ⓀⓀ(ⓀⓀ)	35	上中
	飛燕昇脚	⇩Ⓕ+Ⓚ(⇩Ⓚ)	38	上
	光風	⇦Ⓕ+Ⓚ(⇦Ⓚ)	37	中(背)
	水影	⇧Ⓕ+Ⓚ(⇧Ⓚ)	25	下
	車輪重ね	⇩Ⓕ+Ⓚ(⇩Ⓚ)	14+24	中
	雑刹掌	Ⓕ+Ⓟ	40	上段正面
	陽炎廻り	⇨Ⓕ+Ⓟ	45	上段正面
	隻影廻り	壁際で⇦Ⓕ+Ⓟ	55	壁
	奈落	⇦Ⓕ+Ⓟ	55	上段正面
	華厳昇り	壁際で⇨Ⓕ+Ⓟ	65	壁
	火影	⇧⇧Ⓕ+Ⓟ(⇧Ⓕ+Ⓟ)	65	上段正面
	霧幻雷鳴脚	⇨⇨Ⓕ+Ⓟ(⇨Ⓕ+Ⓟ)	20+30	上段正面
		ジャンプ中にⒻ+Ⓟ	20+30	上段正面
	陽炎	⇦⇦Ⓕ+Ⓟ(⇦Ⓕ+Ⓟ)	0	上段正面
	辻風	⇦⇧⇩⇧⇨Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	30+15	上段正面
	風刃	辻風中に⇦⇨Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	20	派生
	鳴竜	風刃中に⇦⇨⇨Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	30	派生
	華月	敵背後からⒻ+Ⓟ	52	上段背後
	蒼月輪	敵しゃがみ時に⇩Ⓕ+Ⓟ	10+35+10	上段正面
		敵しゃがみ時にジャンプ中に⇩Ⓕ+Ⓟ	10+35+10	下段正面
	鉄	敵しゃがみ時に背後から⇩Ⓕ+Ⓟ	57	下段背後
		敵しゃがみ時に背後からジャンプ中に⇩Ⓕ+Ⓟ	57	下段背後

	技名	コマンド	ダメージ	属性
ホールド技	龍顎咬	敵上段Ⓟに対して⇩Ⓕ	45	上段Ⓟ
	雷神脚	敵上段Ⓚに対して⇩Ⓕ	20+25	上段Ⓚ
	炎	敵中段Ⓟに対して⇦Ⓕ	45	中段Ⓟ
	昴	敵中段Ⓚに対して⇦Ⓕ	20+10	中段Ⓚ
	颪風閃	敵下段Ⓟに対して⇧Ⓕ	20+25	下段Ⓟ
	閻門閃	敵下段Ⓚに対して⇧Ⓕ	45	下段Ⓚ
	大殺	敵ジャンプⓅに対して Ⓕ	45	ジャンプⓅ

	技名	コマンド	ダメージ	属性
ダウン攻撃技	鬼踏み	Ⓟ+Ⓚ(Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ)	18	
	地割り	⇩Ⓟ	10	

	技名	コマンド	ダメージ	属性
特殊行動技	疾風転	Ⓟ+Ⓚ(Ⓟ)	0	
		⇩Ⓟ+Ⓚ(⇩Ⓟ)	0	
	無月	⇩⇧Ⓚ	0	
	アピール：黒羽舞	⇦⇨⇦Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	0	
	アピール：「覚悟」	Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	0	

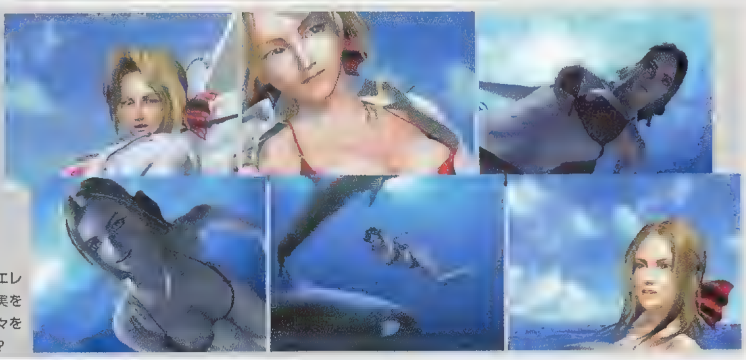
	技名	パートナー	コマンド	ダメージ	属性
タッグ協力技	霧幻颶風落とし	あやね	Ⓕ+Ⓟ	20+20+30	上段正面
	鬼神	クリスティ	Ⓕ+Ⓟ	70	上段正面
	鬼御影	ブラッド	Ⓕ+Ⓟ	30+40	上段正面
	炎	上記以外	パートナーがⒻ+Ⓟ	60	上段正面

ハヤテ エンディングムービー



ハヤテに安息の日々などない。仮初めの平和を味わうことなく戦いは続く。

エレナ エンディングムービー



イルカと戯れるエレナ。はたして真実を知り、平和な日々を取り戻したのか？

あやね

殺意のくノ一

性別	女
国籍	日本
流派	霧幻天神流覇神門
年齢	16歳
体格	157cm 47kg B93 W54 H84
血液型	AB型
誕生日	8月5日
職業	くノ一
好物	マロングラッセ
趣味	エステ



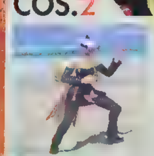
AYANE

あやねのかつての師であり、育ての親でもあった霧幻天神流覇神門の長、幻羅の足跡が途絶えた。
いまや覇神門最強の忍となった彼女は、その幻羅がDOATECの超人開発計画、通称オメガ計画によって怪物と化したことを知る。
鬼にも等しい幻羅のなり果てた姿を目の当たりにしたあやねは、己の手で彼を葬り去らねばならない運命を悟る。

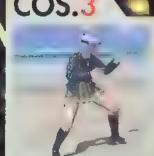
COS.1



COS.2



COS.3



タッグバトルモードで打撃／投げ／ホールドの成功率が30パーセント以上で、トータルアベレージの成功率が70パーセント以上を記録

基本戦術 打撃・投げと多彩な動きで相手を幻惑せよ!!

強力な中段攻撃を全面に押しだし、カウンターヒットを取って空中コンボを決めていこう。

クリティカルから即コンボへ

クリティカルを発生させやすい弧影爪(⇨ⓅⓅ)を、ディレイを混ぜながら使っていく。ただし、ガード後の反撃がしっかりしている相手や、2段目をしっかりホールドしてくる相手なら、この技ばかりでは押せなくなる。そこで連刃飄針(ⓅⓅ⇨Ⓟ)や、連刃迅雷脚(ⓅⓅ⇨Ⓚ)を出すなどして、多方面からクリティカルを狙うことも忘れずに。とくに連刃迅雷脚は、連刃狼槍脚(ⓅⓅ⇨Ⓚ⇩Ⓚ)と下段攻撃もあるので、相手に意識させれば中段攻撃が活きてくる。また、螺旋刀(⇦Ⓟ)も攻撃の起点となる重要な技だ。カウンターヒットが取れればそのまま空中コンボへ移行できる。相手の技を潜るようにくり出されるモーションは、使用する距離を限定しない心強さがある。もし立ちガードされた場合は螺旋飛燕脚(⇦Ⓟ・⇩Ⓚ)、螺旋飛鷲脚(⇦Ⓟ・Ⓚ)、または羅刃昇破(背向けⓅⓅ⇨Ⓟ)として、相手に手を出しにくい印象を与えたい。

相手の技ごと投げる

龍顎咬(⇧Ⓕ+Ⓟ)を要所で使っていき、攻撃に厚みを持たせていこう。この投げ技は相手の打撃ごと投げられるので、使うポイントによっては強力な武器となる。まず、クリティカルを誘発したあとが狙い目。上・中段どちらのホールドを入力されても問題なく投げられる。しかもハイカウンターでダメージも高い。ほかには相手の起き上がりだ。起き上がり蹴りを出さないと読んだ、または出せない状況であれば、重ねるように龍顎咬を使っていこう。相手にしてみれば、かなり行動を制限されることになる。

TOPICS

霧惑い(⇦Ⓕ+Ⓟ)後は相手の状態でコンボを変化させる。ノーマル状態は螺旋刀で。羅刃昇破→影月輪(背向け⇘Ⓚ)が軸で、重量級には羅刃飛鷲脚。ハイカウンターなら弧影爪から曳光覇神砕(Ⓟ+ⓀⓅ⇘Ⓚ)を基本とし、重量級は螺旋飛鷲脚か螺旋刀→連刃飄針→影月輪としよう。



⬆状態で追い討ちを変えていければ理想的。



➡中段攻撃に固執せずに、下段からのクリティカルも狙っていこう。

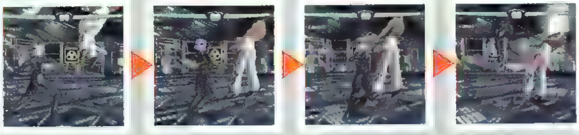


⬅重ねるタイミングで強力な投げ技となる龍顎咬。使いかた次第だ。

オススメ連続技

❶は全キャラに入るが重量級は届かないときがある。連刃弧影爪(ⓅⓅ⇨ⓅⓅ)と併用しよう。❷は重量級はハの字のみ。❹も重量級は羅刃飛鷲脚(ⓅⓅ⇨Ⓟ・Ⓚ)としよう。❺は背陣のあと少し待つ。低い位置で拾ったら羅刃昇破は1回で我慢して影月輪で締めよう。

❶ 弧影爪(⇨ⓅⓅ)→曳光覇神砕(Ⓟ+ⓀⓅ⇘Ⓚ)



❷ 弧影爪(⇨ⓅⓅ)→連刃飄針(ⓅⓅ⇨Ⓟ)→影月輪(背向け⇘Ⓚ)
❸ 銀華閃(⇦⇨Ⓚ)→曳光覇神砕(Ⓟ+ⓀⓅ⇘Ⓚ)
❹ 螺旋刀(⇦Ⓟ)→連刃飄針(ⓅⓅ⇨Ⓟ)→影月輪(背向け⇘Ⓚ)
❺ 風舞陣(敵中段Ⓚに対して⇦Ⓕ)→背陣(⇧Ⓟ)→羅刃昇破(背向けⓅⓅ⇨Ⓟ)→羅刃昇破(背向けⓅⓅ⇨Ⓟ)→影月輪(背向け⇘Ⓚ)

耀光刀　⬀Ⓟ



す速い下段攻撃。技の出かかりから上段攻撃をかわす能力があるため、つぶされにくい。相手の残り体力が少ないとき、トドメに使っていこう。技後は相手に背を向けた状態となる。これは、背後状態から出せる寂光刀(背向け⬀Ⓟ)でも同じ。

螺旋刀　⇦Ⓟ



あやねの主力浮かせ技。上段攻撃、ときには中段攻撃をかわすときもある。相手がクリティカル状態のときでも重宝するが、直接カウンターヒットを狙うことが多い。ノーマルヒットでも相手がしゃがみ状態ならクリティカルを誘発できる。

連刃迅雷脚　ⓅⓅ⇨Ⓚ(ⓅⓅⓀ)



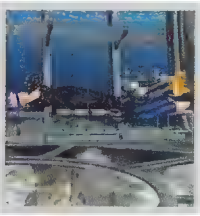
3発目の膝蹴り部分は、迅雷脚(⇨Ⓚ)と同じ性能を持つ。ノーマルヒットでクリティカルを発生させるので、ディレイを駆使して使っていこう。ガードされた場合でも連刃狼槍脚(ⓅⓅ⇨Ⓚ⇩Ⓚ)に派生させて、相手の足下を攻撃してみてもいい。

曳光覇神砕　Ⓟ+ⓀⓅ⬂Ⓚ(ⓅⓅⓀ)



正面を向いた状態からの空中コンボ技として使用される。派生技に曳光覇神蹴(Ⓟ+ⓀⓅ⇩Ⓚ)があるとはいえ、通常の立ち回りで使うことはない。下段攻撃の技が見切られやすく、その後のあやねの立ち直りが、あまりに遅いからだ。

幻夢槍　⇩⇧⇨Ⓚ(⇨Ⓚ)



相手に向かってドリルのように回転しながら攻撃する。吹っ飛ばし効果が高く、空中コンボで使用する場合は、落下させることが目的となる。なお、ホールドされても入れ替わるタイプなので、ほぼノーリスクで使っていける技だ。

捷・綾音蹴り　⇦Ⓕ+Ⓚ(⇦Ⓚ)



腕1本で支えながら体を横にしてくり出す回転蹴り。独特のモーションが特徴で、かなりのリーチの長さを誇る。足位置が平行のときにヒットすれば相手は反転のけぞりになり、追い討ちからの空中コンボが可能だ。螺旋刀から狙っていこう。

弧影爪　⇨ⓅⓅ



あやねの主力となる浮かせ技のひとつ。1発目の飄針(⇨Ⓟ)でカウンターヒットならクリティカルを誘発する。2発目はノーマルヒットでもクリティカルを発生させ、カウンターヒットなら相手を浮かせることが可能。

狼槍脚　⇩Ⓕ+Ⓚ(⇩Ⓚ)



直接出せる下段攻撃では優秀な技。ノーマルヒットでクリティカルを誘発する。迅雷狼槍脚(⇨Ⓚ⇩Ⓚ)と併用すると効果高し。ヒット後は螺旋刀か飄針の中段攻撃か、銀華閃(⇦⇨Ⓚ)の上段攻撃で空中コンボを狙おう。タッグではチェンジ始動技で活躍する。

羅刃昇破　背向けⓅⓅ⇨Ⓟ



背後からの連繋技。あやねの主力技で、その使用頻度は高い。螺旋刀、飄針、風舞陣(敵中段Ⓚに⇦Ⓕ)→背陣(⇧Ⓟ)後の空中コンボで大活躍する。4発目にも派生することができ、羅刃飛鷲脚(ⓅⓅ⇨Ⓟ・Ⓚ)は吹っ飛ばし効果が高い。

影月輪　背向け⬂Ⓚ(⇦Ⓚ)



背後状態から空中に蹴り上げる攻撃。正面を向いている秋月輪(⬂Ⓚ)と比べると格段に攻撃の発生が早い。地上戦ではバクチ性が高いため、あまり単発では使われない。おもに空中コンボの締めとして、羅刃昇破のあとに使われる技だ。

虚空槍　背向けⒻ+Ⓚ(Ⓚ)



背後状態で相手側へ後転、低い姿勢からくり出される蹴り上げ攻撃。上段攻撃では止められないが、奇襲的な意味合いが強く、多用する技ではない。一部のキャラ相手になるが、空中コンボで螺旋刀からの締めに使うことができる技。

銀華閃　⇦⇨Ⓚ



上段判定の回し蹴り。クリティカル中の浮かせ技として使っていくのがふつう。同じ上段攻撃の蒼天脚(⇧Ⓚ)と同じポイントで使う。こちらのほうが発生は遅いが、浮きが高く技のスキは少ない。ダメージはほぼ同等と考えていいだろう。

龍顎咬　⇧Ⓕ+Ⓟ



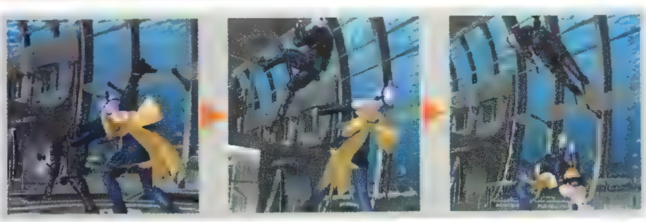
相手の打撃技ごと投げられる特殊な投げ技。なお、相手がホールドであればハイカウンターに、投げ技であればお互い干渉しない。ただし、それは投げ技の発生まえまでの話。投げモーションのスカり中であれば決めることができるぞ。

霧惑い　⇦Ⓕ+Ⓟ



あやねを代表する投げ技。ダメージ自体はゼロだが、追い討ちが可能なため実質ダメージは高い。通常の相手を投げたのと、ハイカウンターでは硬直差に違いがある。前者なら螺旋刀、後者なら弧影爪が確定でヒット。大ダメージを狙える。

翠嵐舞　⇩⇧⇦Ⓕ+Ⓟ(⇦Ⓕ+Ⓟ)



ダメージだけを追求するのであれば、この投げ技がベストとなる。とくに、ハイカウンターであれば霧惑いより有効となる。コマンドも少々複雑なため、ガード後の反撃に使うのではなく、クリティカル状態からのホールドを読んで使おう。

あやね技表

基本打撃技 技名	コマンド	ダメージ	属性
覇刃	Ⓟ	10	上(背)
風斬刃	⇧Ⓟ	20	中
地刃	⇘Ⓟ	5	下
覇天脚	Ⓚ	27	上(背)
閃人脚	⇨Ⓚ	24	中
流塵脚	⇩Ⓚ	10	下

背後打撃技 技名	コマンド	ダメージ	属性
覇刃	Ⓟ	10	上
裏弧影	⇩Ⓟ	28	中
裏地刃	⬇Ⓟ	12	下
裏天脚	Ⓚ	30	上
裏人脚	⇨Ⓚ	25	中
裏地脚	⬇Ⓚ	25	下
裏連刃	ⓅⓅ	10	(上上)
羅神虚空爪	ⓅⓅⓅ	25	(上上)中
羅神龍顎閃	ⓅⓅⓅⓀ	35	(上上)中上
羅神曳光斬	ⓅⓅ⇦Ⓟ(ⓅⓅⓅ)	15	(上上)上(背)
羅神曳光破	ⓅⓅ⇦ⓅⓅ(ⓅⓅⓅⓅ)	10	(上上)(上上)(背)
羅神曳光撃	ⓅⓅ⇦ⓅⓅⓅ(ⓅⓅⓅⓅⓅ)	20	(上上)(上上)上
羅神風塵砕	ⓅⓅ⇦ⓅⓅⓀ(ⓅⓅⓅⓅⓀ)	55	(上上)(上上)上(背)
羅神曳光砕	ⓅⓅ⇦ⓅⓅ⇘Ⓚ(ⓅⓅⓅⓅⓀ)	30	(上上)(上上)中
羅神曳光蹴	ⓅⓅ⇦ⓅⓅ⇩Ⓚ(ⓅⓅⓅⓅ⇩Ⓚ)	25	(上上)(上上)下
羅刃昇破	ⓅⓅ⇨Ⓟ	20	(上上)中(背)
羅刃裏人脚	ⓅⓅ⇦ⓅⓀ	28	(上上)中上
羅刃飛鷲脚	ⓅⓅ⇨Ⓟ・Ⓚ	30	(上上)中上
羅刃裏地脚	ⓅⓅ⇦Ⓟ⇩Ⓚ	25	(上上)中下
羅刃飛燕脚	ⓅⓅ⇨Ⓟ・⇩Ⓚ	30	(上上)中下
羅刃寂光刀	ⓅⓅ⇘Ⓟ	18	(上上)下(背)
羅刃砂塵蹴	ⓅⓅ⬇ⓅⓀ	25	(上上)下下
風祭	⇧Ⓚ	35	中(背)
影月輪	⇘Ⓚ(⇦Ⓚ)	40	中
残影刀	⇨Ⓟ	20	上(背)
残影覇刃	⇦ⓅⓅ	15	(上上)(背)
残影覇神撃	⇨ⓅⓅⓅ	25	(上上)上
残影風塵砕	⇦ⓅⓅⓀ	55	(上上)上(背)
残影覇神砕	⇨ⓅⓅ⇘Ⓚ(⇨ⓅⓅⓀ)	30	(上上)中
残影覇神蹴	⇦ⓅⓅ⇩Ⓚ	25	(上上)下
寂光刀	⇘Ⓟ(⇘Ⓟ)	18	下(背)
寂光砂塵蹴	⬋ⓅⓀ(⬇ⓅⓀ)	25	下下
円舞翔	⇖Ⓟ(Ⓟ)	24	中(背)
円蹴閃	⇩Ⓕ+Ⓚ(⇩Ⓚ)	30	下
虚空槍	Ⓕ+Ⓚ(Ⓚ)	43	中(背)

ジャンプ打撃技 技名	コマンド	ダメージ	属性
前天弧空斬	前ジャンプ中Ⓟ	15	中
前天旋空脚	前ジャンプ中Ⓚ	30	中
前天地双昇	前ジャンプ着地際Ⓟ	25	中
前天地覇脚	前ジャンプ着地際Ⓚ	22	中
弧空斬	振り向き上ジャンプ中Ⓟ	15	中
旋空脚	振り向き上ジャンプ中Ⓚ	30	中
地双昇	振り向き上ジャンプ着地際Ⓟ	25	中
地狼槍	振り向き上ジャンプ着地際Ⓚ	25	下

通常起きハイキック	あおむけ敵足Ⓚ	20	中
通常起きローキック	あおむけ敵足⬇Ⓚ	20	下
通常起きハイキック	うつぶせ敵足Ⓚ	20	中
通常起きローキック	うつぶせ敵足⬇Ⓚ	20	下
通常起きハイキック	あおむけ敵頭Ⓚ	20	中
幻惑槍	あおむけ敵頭Ⓕ+Ⓚ(Ⓚ)	40	中
通常起きローキック	あおむけ敵頭⬇Ⓚ	20	下
通常起きハイキック	うつぶせ敵頭Ⓚ	20	中
通常起きローキック	うつぶせ敵頭⬇Ⓚ	20	下

固有打撃技 技名	コマンド	ダメージ	属性
連刃	ⓅⓅ	25	(上上)
連刃虚空爪	ⓅⓅⓅ	35	(上上)中
連刃龍顎閃	ⓅⓅⓅⓀ	27	(上上)中上
連刃覇天脚	ⓅⓅⓀ	27	(上上)上(背)
連刃連天脚	ⓅⓅⓀⓀ	22	(上上)上上
連刃飄針	ⓅⓅ⇨Ⓟ(ⓅⓅⓅ)	24	(上上)中(背)
連刃弧影爪	ⓅⓅ⇨ⓅⓅ(ⓅⓅⓅⓅ)	23	(上上)中中
連刃迅雷脚	ⓅⓅ⇨Ⓚ(ⓅⓅⓀ)	25	(上上)中
連刃龍槍脚	ⓅⓅ⇨ⓀⓀ(ⓅⓅⓀⓀ)	22	(上上)中上
連刃狼槍脚	ⓅⓅ⇨Ⓚ⇩Ⓚ(ⓅⓅⓀ⇩Ⓚ)	25	(上上)中下
覇神脚	ⓅⓀ	22	上上
飄針	⇨Ⓟ	28	中(背)
弧影爪	⇨ⓅⓅ	25	中中
虚空爪	⇨⇨Ⓟ(⇨Ⓟ)	35	中
虚空龍顎閃	⇨⇨ⓅⓀ(⇨ⓅⓀ)	23	中上
風斬龍舞	⇧ⓅⓅ	18	中中(背)
地雷衝	⇦⇩⇧Ⓟ(⇩Ⓟ)	25	下
地雷炎陣	⇦⇩⇧ⓅⓀ(⇩ⓅⓀ)	23	下下
螺旋刀	⇨Ⓟ	28	中(背)
螺旋裏人脚	⇨ⓅⓀ	35	中上
螺旋飛鷲脚	⇨Ⓟ・Ⓚ	25	中上
螺旋裏地脚	⇨Ⓟ⇩Ⓚ	30	中下
螺旋飛燕脚	⇨Ⓟ・⇩Ⓚ	12	中下
浮天刃	⇘Ⓟ	10	上
二連突き	⇘ⓅⓅ	25	(上上)
浮天虚空爪	⇘ⓅⓅⓅ	35	(上上)中
浮天龍顎閃	⇘ⓅⓅⓅⓀ	28	(上上)中上
風神脚	⇘ⓅⓀ	22	上上
風神連天脚	⇘ⓅⓀⓀ	18	上上上
耀光刀	⇧Ⓟ	25	下(背)
砂塵蹴	⬋ⓅⓀ	22	下下
連天脚	ⓀⓀ	35	上上
連天龍顎閃	ⓀⓀⓀ	23	上上上
迅雷脚	⇨Ⓚ	25	中
迅雷龍槍脚	⇨ⓀⓀ	22	中上
迅雷狼槍脚	⇨Ⓚ⇩Ⓚ	25	中下
蒼天脚	⇧Ⓚ	45	上
龍尾裂扇	⇩Ⓚ	40	中
秋月輪	⇘Ⓚ	28	中(背)
斧神脚	⇨Ⓚ	24	中

固有打撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
銀華閃	⇦⇨Ⓚ	35	上
龍顎閃	Ⓕ+Ⓚ(Ⓚ)	32	上
龍顎覇神槍	Ⓕ+ⓀⓀ(ⓀⓀ)	25	上中
龍顎覇神蹴	Ⓕ+Ⓚ⇩Ⓚ(Ⓚ⇩Ⓚ)	30	上下
裂空脚	⇧Ⓕ+Ⓚ(⇧Ⓚ)	25	中
狼槍脚	⇩Ⓕ+Ⓚ(⇩Ⓚ)	24	下
曳光斬	Ⓟ+Ⓚ(Ⓟ)	15	上(背)
曳光覇刃	Ⓟ+ⓀⓅ(ⓅⓅ)	25	(上上)(背)
曳光覇神撃	Ⓟ+ⓀⓅⓅ(ⓅⓅⓅ)	55	(上上)上
曳光風塵砕	Ⓟ+ⓀⓅⓀ(ⓅⓅⓀ)	30	(上上)上(背)
曳光覇神砕	Ⓟ+ⓀⓅ⇩Ⓚ(ⓅⓅⓀ)	25	(上上)中
曳光覇神蹴	Ⓟ+ⓀⓅ⇩Ⓚ(ⓅⓅ⇩Ⓚ)	38	(上上)下
幻夢槍	⇩⇦⇨Ⓚ(⇨Ⓚ)	55	中
風塵砕	⇩⇦⇨Ⓕ+Ⓚ(⇨Ⓚ)	32	上(背)
捷・綾音蹴り	⇦Ⓕ+Ⓚ(⇦Ⓚ)		中

投げ技

技名	コマンド	ダメージ	属性
紅葉崩し	Ⓕ+Ⓟ	40	上段正面
覇神円舞	⇨Ⓕ+Ⓟ	42	上段正面
覇光円舞	壁際で⇨Ⓕ+Ⓟ	52	壁
霧惑い	⇦Ⓕ+Ⓟ	0	上段正面
龍顎咬	⇧Ⓕ+Ⓟ	52	上段正面・上段背後
桃鳳花	⇦⇨Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	52	上段正面
	ジャンプ中にⒻ+Ⓟ	52	上段正面
梅鳳花	壁際で⇦⇨Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	30+30	壁
雪崩車	⇨⇨Ⓕ+Ⓟ(⇨Ⓕ+Ⓟ)	48	上段正面
氷柱落とし	雪崩車中にⒻ+Ⓟ	20	派生
華蝶幻戯	⇩⇦⇨Ⓕ+Ⓟ(⇦Ⓕ+Ⓟ)	20+35	上段正面
翠嵐舞	⇩⇨⇦Ⓕ+Ⓟ(⇦Ⓕ+Ⓟ)	30+30	上段正面
浪刀	敵に背を向けⒻ+Ⓟ	20+23	上段正面
闇鴉	敵に背を向け⇨Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	58	上段正面(背)
流砂落とし	敵背後からⒻ+Ⓟ	52	上段背後
乱れ椿	敵背後から⇨Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	55	上段背後
	敵背後からジャンプ中にⒻ+Ⓟ	55	上段背後
裏闇鴉	敵背後から敵に背を向け⇨Ⓕ+Ⓟ(Ⓕ+Ⓟ)	58	上段背後
刹那落とし	敵しゃがみ時に⇩Ⓕ+Ⓟ	55	下段正面
神夜隠し	敵しゃがみ時に⇧Ⓕ+Ⓟ(⇩Ⓕ+Ⓟ)	55	下段正面
	敵しゃがみ時にジャンプ中に⇩Ⓕ+Ⓟ	55	下段正面
秋水刈り	敵しゃがみ時に敵に背を向け⇩Ⓕ+Ⓟ	62	下段正面
夢想車	敵しゃがみ時に背後から⇩Ⓕ+Ⓟ	57	下段背後
天舞降	敵しゃがみ時に背後から⇧Ⓕ+Ⓟ(⇩Ⓕ+Ⓟ)	40+20	下段背後
	敵しゃがみ時に背後からジャンプ中に⇩Ⓕ+Ⓟ	40+20	下段背後

ホールド技

技名	コマンド	ダメージ	属性
神宵	敵上段Ⓟに対して⇩Ⓕ	43	上段Ⓟ
氷輪	敵上段Ⓚに対して⇩Ⓕ	43	上段Ⓚ
綾旋	敵中段Ⓟに対して⇦Ⓕ	43	中段Ⓟ
風舞陣	敵中段Ⓚに対して⇦Ⓕ	20+10	中段Ⓚ
木枯らし	敵下段Ⓟに対して⇧Ⓕ	33+10	下段Ⓟ
風天路	敵下段Ⓚに対して⇧Ⓕ	43	下段Ⓚ
春雷	敵ジャンプⓅに対して⇦Ⓕ	43	ジャンプⓅ

ダウン攻撃技

技名	コマンド	ダメージ	属性
氷霧晶	⇧Ⓟ+Ⓚ(⇧Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ)	20	
瓦砕き	⇩Ⓟ	10	

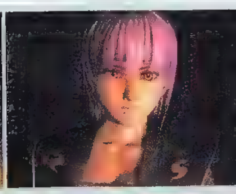
特殊行動技

技名	コマンド	ダメージ	属性
アピール:「笑わせるわね」	F+P+K	0	
アピール:「バッカみたい」	⇩⇩Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	0	
背陣	Ⓟ	0	(背)
風舞	⇩Ⓟ	0	(背)
	敵に背を向け	0	(背)
風浪	敵に背を向け⇨⇨	0	(背)
風転	敵に背を向け➡	0	(背)
連風転	風転中に➡	0	(背)
凪	敵に背を向け	0	
霜凪	敵に背を向け⬆	0	
凪流れ	敵に背を向け⬅	0	(背)
霜凪流れ	敵に背を向け⇧⬅	0	(背)
霜華		0	
霜華流れ	⇧⬆	0	(背)

タッグ協力技

技名	パートナー	コマンド	ダメージ	属性
覇神双牙	ハヤテ	F+P	70	上段正面
覇神天龍	ジャン・リー	Ⓕ+Ⓟ	20+50	上段正面
燐風	かすみ	Ⓕ+Ⓟ	70	上段正面
胡蝶	ハヤブサ	Ⓕ+Ⓟ	30+40	上段正面
綾旋	上記以外	パートナーがⒻ+Ⓟ	58	上段正面

あやね エンディングムービー





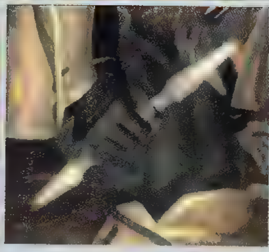
燃えさかる炎、それは幻羅の、父の炎。みずからが討たなければならなかった運命に涙、そして決別。

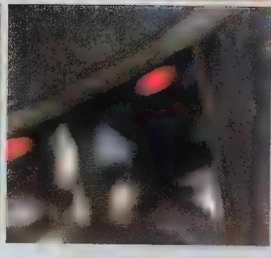
幻羅











CPU攻略

プレイヤー視点の画面に慣れることが最優先。遠距離のガード不能攻撃を避けて反撃！

対幻羅戦では、遠距離からくり出されるガード不能攻撃への対処が重要。基本は下方向〜斜め後ろへのフリーステップで、これなら中段判定の光弾攻撃を避けつつ、特殊下段の衝撃波攻撃を自動的にガード可能。ガード不能上段の火炎攻撃に対しては、Ⓕを押すことで同じように回避できる。火炎攻撃を回避したら、ダッシュで間合いをつめて反撃！　ただし、幻羅はクリティカル状態にならない＆ダウン時に衝撃波を撃ち返してくるので、逆に反撃を受けないような技を選ぼう。



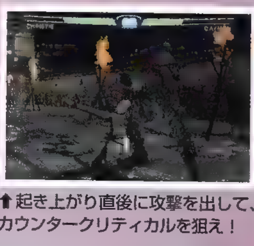
⬅フリーステップで火炎攻撃を待って下段ガード反撃するべし。



➡空中コンボでの追い討ちは不可。撃ち返しを確実にガード。

ストーリーモードのアルゴリズム

ストーリーモードをはじめとした各種のCPU戦には、いくつかの共通したパターンが存在する。その中でもっとも汎用性が高いのは、こちらの起き上がりに対する行動だ。受け身を取らずにその場で起き上がっていくと、その直後に高確率で何かしらの攻撃を重ねてくる。このため、起き上がり直後に発生の早い攻撃を出しておくことで、クリティカル誘発を狙っていくことが可能。空中コンボへつなげてダメージを取っていこう。



⬆起き上がり直後に攻撃を出して、カウンタークリティカルを狙え！

タッグ関連のシステムを総チェック！

タッグバトル基本システム

シングル戦とは、違ったおもしろさのあるタッグ戦。まずは基本を覚えて、つぎのページからキャラ別パートで戦力アップだ!!



多彩なチェンジを使いこなせ！

ふたりのキャラクターを任意に入れ換えながら操作するタッグバトルでは、シングルバトルになかった"チェンジ"操作が追加される。その基本となるのは、Ⓕ＋Ⓟ＋Ⓚの3つボタン同時押し（以下：チェンジ入力）でキャラ入れ替えが可能なタッグチェンジ。条件さえ満たしていれば、攻撃後の硬直モーションもキャンセルできる。また、チェンジ入力＋方向パッドの組み合わせで、アタック＆ダウンアタックチェンジの使い分けも可能。時間経過とともに控えキャラクターが体力回復するので、効率よく交替して対戦を有利に進めよう。



⬆交替の隙に受けた攻撃は、ハイカウンター扱いに。



⬆交替の終わり際に先行入力可能。⬇でしゃがみに。

タッグ協力技

Ⓕ＋Ⓟで出せるタッグ専用の投げ技（投げ抜け不可）。特定キャラの組み合わせで専用協力技もあり、攻撃後は控えキャラと入れ替わる。



タッグチェンジ

もっとも基本的な控えパートナーと交替する方法。とはいえ、交替するのに時間がかかるため、よほどのことがない限りは使わない。



クイックチェンジ

相手がクリティカル誘発＆ダウン状態中のみ可能なキャンセル交替。アタック＆ダウンアタックチェンジも条件を満たせば、技の硬直をキャンセル可。



アタックチェンジ

チェンジ入力＋⇦or⇨で出す交替攻撃。交替しながら攻撃をくり出すため、タッグコンボの締めなどに使えるがキャラごと攻撃は固定。



ダウンアタックチェンジ

チェンジ入力＋⇩で出す相手がタッグ専用のダウン攻撃。相手がダウン状態中のみ入力が可能で、ダウン攻撃をしながら入れ替わる。



チェンジの性質と仕組み

タッグ協力技以外の各種チェンジ方法には、ふたつの決まりごとが存在する。まず壁際へと追いつめられた状況では、クイックチェンジ以外の交替ができないこと。対戦フィールドの端に追い込まれた状況では、ふつうにタッグチェンジやアタック＆ダウンアタック入力をしても、パートナーとの交替は無理なので注意しよう。もうひとつは、クイックチェンジしたあとも攻撃後の硬直時間が残ること。硬直モーションをキャンセルするクイックチェンジ後は、控えキャラクターにキャンセルした攻撃の硬直が残った状態なので注意。タッグコンボで連続して使用する場合は、つなぎ技で時間を稼ぎたい。



⬅壁際に追い込まれた状況では、ふつうにチェンジできないので、しゃがみパンチなどの割り込み攻撃にチェンジを仕込み、クイックチェンジを狙っていこう。



➡硬直の長い攻撃をクイックチェンジでキャンセルした場合、その硬直時間が切れるまでは2回目の交替は不可。パートナーのつなぎ技で時間を稼いで、調整だ。

かすみ

⇨Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	⇦Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ
裂空牙	狼牙

閃光人襲脚は、カウンターヒットが欲しいのでディレイから狙おう。ノーマルヒットでは、出の早い技でしかクリティカルを維持できないからだ。風渦閃からは連突風渦閃(ⓅⓅ⇩Ⓚ)も同じ。上段攻撃では浮かせられない。月輪脚は、パートナーのつなぎ技が短いとかすみが戻ってこれない。

オススメチェンジ技リスト

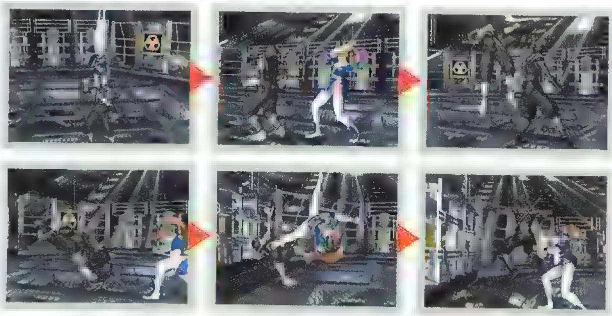
技　名	コマンド
閃光人襲脚	⇨ⓅⓀ
風渦閃	⬀Ⓚ
月輪脚	⬂Ⓚ

タッグコンボ例：パートナー名

ハヤブサ

つなぎ技には連界刃を使おう。連月砕(ⓅⓅ⬂Ⓚ)のほうがダメージは高いが、パートナーのつぎのコンボ時間が短いと、かすみがすぐに出てこられない。月輪脚をコンボ始動としたときと同じ状態だ。相手次第で使い分けていく必要がある。締め技は、叩きつけ効果のある連光天襲脚が使いやすくてオススメだ。

コンボの内容　陽炎(即)(⇨⇨Ⓕ+Ⓟ、Ⓕ+Ⓟ)→無影刃(⇨⇨Ⓟ)→界央閃突(⬁ⓅⓅ)→(チェンジ)→臥竜閃(⇩⬁⇨Ⓟ)→空旋斬刀(ⓅⓅ⇦Ⓟ)→(チェンジ)→連界刃(ⓅⓅⓅ)→(チェンジ)→昇竜脚(立ち途中⇦Ⓚ)→(チェンジ)→連光天襲脚(ⓅⓅ⇨ⓅⓀ)→ダウンアタックチェンジ



ハヤブサ

⇨Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	⇦Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ
雷震撃	地滑り

天輪脚はシングル戦でも使える技だが、タッグモードではチェンジを入れ込むことでさらに有効度がアップする。裏影狩旋脚はクリティカル誘発技となり価値が上がった技。陣風(連)脚も変わらず使えるぞ。村雨刀はヒットすると顔面のけぞりを誘発するので、パートナーの追撃が確定する。

オススメチェンジ技リスト

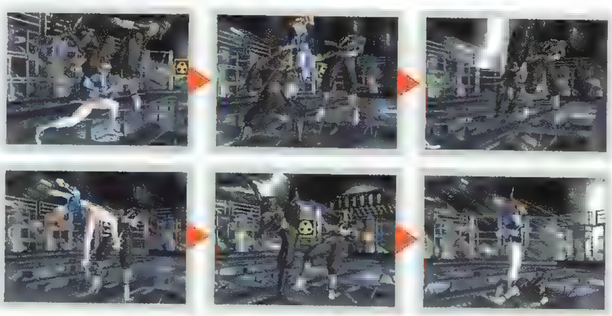
技　名	コマンド
天輪脚	⬂Ⓚ
裏影狩旋脚	⇨⇦Ⓚ
村雨刀	⬁ⓅⓅ

タッグコンボ例：パートナー名

かすみ

昇竜脚後は少し待ってからチェンジすること。チェンジ後のつなぎ技(この場合は連月砕)は、ある程度長い技でないとつぎにハヤブサが出てこれないので注意。ほかに空旋斬刀(ⓅⓅ⇦Ⓟ)も有効。締めは滅鬼竜巻蹴り(ⓅⓅ⇦ⓅⓀ)、叩きつけを考えないなら天輪脚が拾いやすい。最速だと連月砕の初段が空振りする。

コンボの内容　破幻昇脚(⇧Ⓚ)→(チェンジ)→霧幻刀(⬁⬁Ⓟ)→天神翔(背を向けて⇩Ⓟ)→(チェンジ)→昇竜脚(立ち中に⇦Ⓚ)→(チェンジ)→連月砕(ⓅⓅ⬂Ⓚ)→(チェンジ)→破幻降龍脚(⇧ⓀⓀ)→ダウンアタックチェンジ(⇩Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ)



ヒトミ

⇨Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	⇦Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ
飛び後ろ蹴り	風塵

鍔打は顔面のけぞりが発生し、チェンジ後の追撃が確定する。タッグモードでは使用頻度を上げたい。豹尾や朱雀(ⓅⓅ⇩ⓀⓀ)などの下段連撃はチェンジすれば追撃が可能になる。鎌返しはダウンアタックチェンジ専用。鎌払い(⇙ⓅⓀ)からのチェンジも相手が浮けば空中コンボにつなげる。

オススメチェンジ技リスト

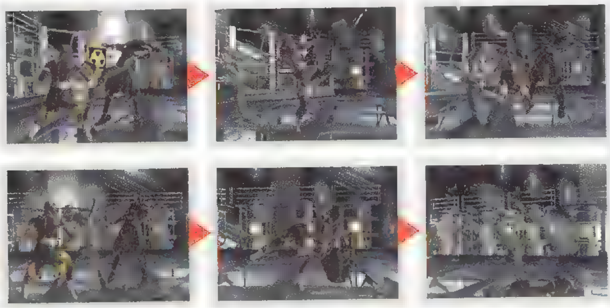
技　名	コマンド
鍔打	⇧Ⓟ
豹尾	⬇ⓀⓀ
鎌返し	⇙ⓅⓀⓀ

タッグコンボ例：パートナー名

ザック

ティー・カウ・トロンはほんの少し待ってから出さないと空振りする。ヒトミのつなぎ技は天涯以外に猿臂膝当(⇘ⓅⓀ)、鎌払い(⇙ⓅⓀ)。ただしモーションが短いためチェンジできるかはパートナーの技による。締めは東雲(ⓅⓅ⇨Ⓟ⇩Ⓚ)からのダウンアタックチェンジがオススメ。吹き飛ばすなら霧鐘(ⓅⓅ⇨ⓅⓀ)で。

コンボ内容　光琳(⇦Ⓕ+Ⓚ)→(チェンジ)→ティー・カウ・トロン(⇨Ⓚ)→デビルズラッシュ(ⓅⓅ⇨ⓅⓅ)→(チェンジ)→天涯(⇦ⓅⓀⓅ)→(チェンジ)→ダブルソーク(⇨ⓅⓅ)→ダウンアタックチェンジ(⇩Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ)



ザック

⇨Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	⇦Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ
コザックキック	エアウォーク

ヒートサンライズ、ガトリングニーはチェンジすることで長い硬直をフォローでき、パートナーのコンボにつなげる。ザックトルネードはタッグなら直接浮かせ技につなげられる。このとき上段攻撃は使えないが、つなぎが早くホールドされにくい。軸ずらし攻撃各種に入れ込むのも有効だ。

オススメチェンジ技リスト

技　名	コマンド
ヒートサンライズ	⇘Ⓚ
ガトリングニー	⇨ⓀⓀ
ザックトルネード	⇩Ⓕ+Ⓚ

タッグコンボ例：パートナー名

ヒトミ

壁際のタッグ投げ始動のコンボ。壁ダウンさせないヒトミの技が活き、大ダメージが狙える。簡単かつ高威力で、壁が爆発すれば154、爆発なしでも139のダメージを与える。ザックのつなぎ技はデビルズラッシュ、ガトリングニーが浮かせ直しが高く優秀だ。締め技はダブルソーク→ダウンアタックチェンジがベスト。

コンボ内容　(壁際で)ウインドシュート(ヒトミとタッグ時にⒻ+Ⓟ)→飛び前蹴り(⇙Ⓚ)→天涯(⇦ⓅⓀⓅ)→(チェンジ)→デビルズラッシュ(ⓅⓅ⇨ⓅⓅ)



ゲン・フー

⇨+Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	⇦+Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ
烏牛擺頭	双把

立ちガードを崩す前掃腿は、ヒット状況によって相手がしゃがみ状態となるので発生の早い中段攻撃につなげる。旋龍把の3発目ヒット後はクリティカル状態ではないため、確定の追い討ちが可能だ。相手を高く浮かせられる六合裏崩捶は、クリティカル状態にヒットさせてコンボを狙おう。

オススメチェンジ技リスト

技　名	コマンド
前掃腿	⇩Ⓕ+Ⓚ
旋龍把	⇖ⓀⓅⓅ
六合裏崩捶	⇦⇦Ⓟ

タッグコンボ例：パートナー名
ブラッド・ウォン

つなぎ技は、揚把→とう掌(⇧Ⓟ)→鶏腿(➡Ⓚ)→盤肘・丹鳳朝陽(⇨ⓅⓅ)を浮きかたやパートナーの性能に合わせて調整。単体なら盤肘・丹鳳朝陽だが、ほとんどの場合、ゲン・フーひとりのほうがダメージ効率が高い。締め技は鴿子栽肩(⇩Ⓟ+ⓀⓅ)か、盤肘・丹鳳朝陽・虎蹲山→ダウンアタックチェンジがオススメ。

コンボの内容　クリティカル始動→六合裏崩捶(⇦⇦Ⓟ)→チェンジ→前てき・連挑腕(⇖ⓀⓅⓅ)→チェンジ→揚把(⇗Ⓟ+Ⓚ)→盤肘・丹鳳朝陽・虎蹲山(⇨ⓅⓅⓅ)→ダウンアタックチェンジ(⇩Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ)



ブラッド・ウォン

⇨+Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	⇦+Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ
虎爪	前空翻跌

跌叉は3発目にチェンジを入れ込んでいくことで、ヒット後のクリティカル継続が可能。ガード後もほとんどリスクのない仰飲酒前てきは、タッグの中間距離で本領を発揮する牽制＆浮かせ技だ。独立歩の構えに移行する二起脚はクリティカル専用の浮かせ技。それ以外では狙わないように。

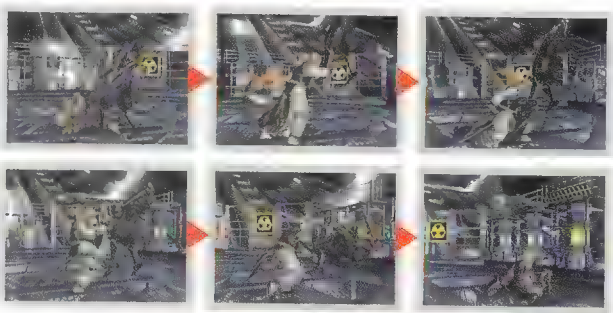
オススメチェンジ技リスト

技　名	コマンド
跌叉	ⓅⓅ⇩Ⓚ
仰飲酒前てき	⇦ⓅⓀ
二起脚	⇖Ⓚ

タッグコンボ例：パートナー名
ゲン・フー

つなぎ技は、転身肘(ⓅⓅⓅ)と前てき・連挑腕(⇖ⓀⓅⓅ)。とはいえ、どちらも攻撃発生が若干遅く、高い打点でないとヒットしないのが欠点。コンボの締めには、吹き飛ばし効果を持つ⇨入力のアタックチェンジが使いやすいが、こちらもダメージが低くていまひとつ。極論、パートナーに任せられる部分はすべて任せよう。

コンボの内容　クリティカル始動(⬇Ⓕ+Ⓚ)→伏身擺腿(寝た状態で敵足側Ⓚ)→チェンジ→揚把(⇗Ⓟ+Ⓚ)→とう掌(⇧Ⓟ)→鶏腿(➡Ⓚ)→盤肘・丹鳳朝陽・虎蹲山(⇨ⓅⓅⓅ)→ダウンアタックチェンジ(⇩Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ)



ティナ・アームストロング

⇨Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	⇦Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ
エルボースイシーダ	レッグラリアート

　ダンシングドールキック、ドルフィンアッパーともにチェンジを仕込んでいこう。ノーマルヒットからでも大ダメージのコンボが狙っていける。ダブルミドルキックは1発目、2発目どちらからでもかまわない。ノーマルヒットでもクリティカルが発生するので、狙うチャンスは多いぞ。

オススメチェンジ技リスト

技　名	コマンド
ダンシングドールキック	Ⓕ+Ⓚ
ドルフィンアッパー	⬁⬁Ⓟ
ダブルミドルキック	⬁ⓀⓀ

タッグコンボ例：パートナー名

バース

バースがパートナーだとあまり出番はないが、つなぎ技にはアルティメットコンボ（⇨ⓅⓅⓀ）。1発目のエルボー（⇨Ⓟ）が拾いやすく、膝部分でつぎにつなげやすい。軽量級ならステップキック（⬃Ⓚ）やダンシングドールキックをコンボに組み込みやすくなる。締めは有効な技が少ないので、パートナーに任せよう。

コンボの内容　ダンシングドールキック（Ⓕ+Ⓚ）→（チェンジ）→コンボトラース（⇨ⓅⓀ）→エルボージャンピングハイ（⬋ⓅⓀ）→地獄突き（Ⓟ+Ⓚ）→ニーハンマー（⇨ⓀⓅ）→ダウンアタックチェンジ（⇩Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ）



バース・アームストロング

⇨Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	⇦Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ
フライングボディプレス	アックスボンバー

　ニーリフトは出の早い技で浮かせ、またはクリティカル継続で。ジャブ・フロントキックがノーマルヒットなら立ちパンチでクリティカル継続がオススメ。カウンターヒットの場合は中段技で浮かせよう。上段技はヒットしない。ちょうどプロトンハンマーのノーマルヒットと似た状態だ。

オススメチェンジ技リスト

技　名	コマンド
ニーリフト	⇨Ⓚ
プロトンハンマー	⬀Ⓟ
ジャブ・フロントキック	ⓅⓀ

タッグコンボ例：パートナー名

ティナ

バースのコンボはパワフルなため、つなぎ技を意識して動かす必要はあまりない。ひとりで浮かせ直しと叩きつけの締めまでやれるからだ。ティナのコンボで使用している、コンボトラース→エルボージャンピングハイ→地獄突き→ニーハンマーをつねに狙おう。ダメージ効率を考えるとこれがいちばんだ。

コンボの内容　ビッグベアレイジ（⇦Ⓕ+Ⓟ）→ジャンピングハイキック（⬃Ⓚ）→ジャンピングハイキック（⬃Ⓚ）→地獄突き（Ⓟ+Ⓚ）→（チェンジ）→アルティメットコンボ（⇨ⓅⓅⓀ）→（チェンジ）→ニーハンマー（⇨ⓀⓅ）→ダウンアタックチェンジ（⇩Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ）



レオン

⇨Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	⇦Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ
ショルダータックル	アームグレネード

フレイムナックルは顔面のけぞりを誘発するのでパートナーの浮かせ技に確実につなげられる。スマッシュアッパーはノーマル、カウンターともに空中コンボへつながる有効な技。ラッシュレッグスパイクはシングル時も追撃可能だが、タッグならつなぎが早く対処されにくくなる。

オススメチェンジ技リスト

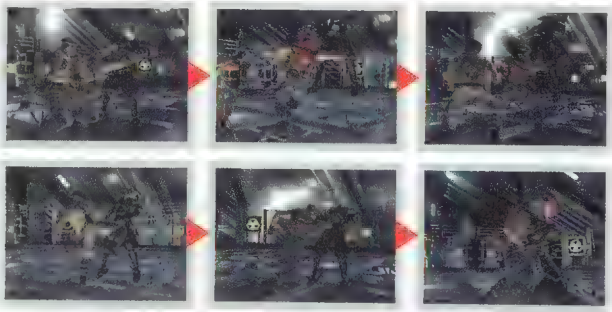
技 名	コマンド
フレイムナックル	⇨⇨Ⓟ
スマッシュアッパー	⇧ⓅⓅ
ラッシュレッグスパイク	Ⓟ⇨Ⓟ⇩Ⓚ

タッグコンボ例：パートナー名

バイマン

スマッシュはチェンジ後に方向パッドを⇧に入れておけばすぐに出せる。ダウンアタックチェンジに化けないよう注意。レオンのつなぎ技はブラストドライブニー以外にいい技がなく、高さがないと拾えない。ダウンアタックチェンジがあるが、締めはカタパルトスロー(浮かせた敵にⒻ+Ⓟ)やグラウンドサブミッション。

コンボ内容　トラースキック(立ち中にⓀ)→(チェンジ)→ブラストスティンガー(⇦Ⓟ⇨ⓀⓅ)→(チェンジ)→ブラストドライブニー(⇦Ⓟ⇨Ⓚ)→(チェンジ)→スマッシュ(⇧Ⓟ)→グラウンドサブミッション(ダウンした敵に⇩Ⓕ+Ⓟ)



バイマン

⇨Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	⇦Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ
キャノンボールショット	ブレイクショット

ジャブ・ハイキックは連続ヒットするので、タッグで活用できる。ただし発生が早い技でないとつながらない。フレイムスティンガーは顔面のけぞり誘発技。ターンロージャベリンはシングルモードではクリティカルを維持することがほぼできないが、タッグなら直接浮かせ技を狙える。

オススメチェンジ技リスト

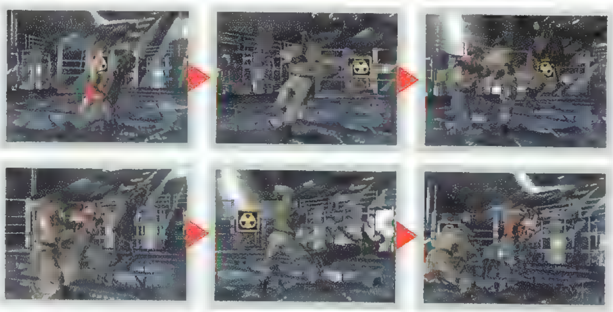
技 名	コマンド
ジャブ・ハイキック	ⓅⓀ
フレイムスティンガー	⇨ⓀⓅ
ターンロージャベリン	⇩Ⓕ+Ⓚ

タッグコンボ例：パートナー名

レオン

バイマンとレオンはダウンアタックチェンジのダメージが32と高く、グラウンドサブミッションを決めるより高威力。バイマンはブラストドライブニー、ニーリフト(⇨Ⓚ)後も連繋があり、レオンよりもつなぎ技が豊富。締めにカタパルトスローは使えないが問題ない。⇨Ⓕ+Ⓟ+Ⓚも吹き飛ばし距離が長く締め技に使える。

コンボ内容　ファイヤーバレット(⇦Ⓟ+Ⓚ)→(チェンジ)→ブラストドライブニー(⇦Ⓟ⇨Ⓚ)→(チェンジ)→フレイムスティンガー(⇨ⓀⓅ)→(チェンジ)→トラップダブルハンマー(ⓀⓅ)→ダウンアタックチェンジ(⇩Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ)



DEAD OR ALIVE 3

ジャン・リー

ソニックフックとドラゴンステップハイはドラゴンガンナー(⇨Ⓕ+Ⓟ)から狙えるため、タッグではさらに威力は発揮する。これにドラゴンローキックやコンボロースピンキック(Ⓟ⬇ⓅⓀ)の下段攻撃からもチェンジを仕込み、あらゆる角度からタッグコンボを狙っていこう。

⇨Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	⇦Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ
ドラゴンステップミドル	ドラゴンキック

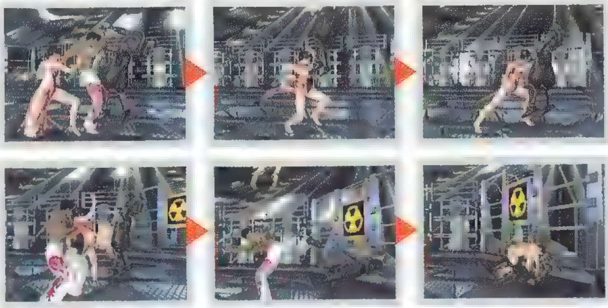
オススメチェンジ技リスト

技名	コマンド
ソニックフック	Ⓟ⇨Ⓟ
ドラゴンローキック	⇖Ⓚ
ドラゴンステップハイ	⇨Ⓕ+Ⓚ

タッグコンボ例：パートナー名
レイファン

つなぎ技として使っていくのは、コンボナックルアッパー(ⓅⓅ⇨Ⓟ)。組み合わせ次第では、2回使用してからチェンジする例もあるほどだ。締め技は、ソニックスピンキック(Ⓟ⇨ⓅⓀ)でダウンアタックチェンジにつなげられる。吹き飛ばし効果を狙うならドラゴンキャノン(ⓅⓅⓅⓅ)を叩き込んでいこう。

コンボの内容：ハイシンニーキック(⇘Ⓚ)→(チェンジ)→斜飛肘撃(⇧Ⓟ)→懶紮衣～連環金鶏独立(⇖ⓅⓅ⇨ⓅⓀ)→(チェンジ)→ソニックスピンキック(Ⓟ⇨ⓅⓀ)→ダウンアタックチェンジ(⇩Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ)



レイファン

下段攻撃の跌叉から始動できるのは大きな武器になる。もちろん連環跌叉(ⓅⓅ⇩Ⓚ)からでも狙える。背折靠でチェンジすれば、タッグでのメリットが活かせられ、ノーマルヒットでもリターンがある。逆にたん脚は、カウンターヒット時にチェンジすればパートナーがコンボを入れよう。

⇨Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	⇦Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ
双按	小擒打

オススメチェンジ技リスト

技名	コマンド
跌叉	⇩⇩Ⓚ
背折靠	⇩Ⓟ+Ⓚ
たん脚	⇙Ⓚ

タッグコンボ例：パートナー名
ジャン・リー

つなぎ技で重宝するのが懶紮衣～連環金鶏独立だ。相手が高すぎて懶紮衣がスカる場合は、そのまえに斜飛肘撃を加えて調整してやろう。ダウンアタックチェンジ狙いとなると、いい締め技がない。とう脚・背折靠(⇖ⓀⓅ)か七寸靠(⇦⇨Ⓟ)で吹き飛ばすことに。レイファンはつなぎに徹したほうがいいだろう。

コンボの内容：擺脚(⇧Ⓚ)→懶紮衣～連環金鶏独立(⇖ⓅⓅ⇨ⓅⓀ)→(チェンジ)→ソニックスピンキック(Ⓟ⇨ⓅⓀ)→ダウンアタックチェンジ(⇩Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ)



クリスティ

⇨Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	⇨Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ
転身蛇伸撃	毒蛇分掌

ヒット後に間合いが離れてしまう連環前掃腿と前掃腿(⇩Ⓕ+Ⓚ)後は、チェンジで中段攻撃or投げの2択。躍歩双飛で反転のけぞりを誘発すれば、発生の早い浮かせ技を連続ヒットさせられる。ガードされてもリスクが低い毒蛇跳尾は、ガード後の反撃やクリティカル後の浮かせ技として使用。

オススメチェンジ技リスト

技　名	コマンド
連環前掃腿	ⓅⓅ⇩Ⓚ
躍歩双飛	⇧Ⓕ+Ⓚ
毒蛇跳尾	⬂Ⓚ

タッグコンボ例：パートナー名

エレナ

つなぎ技は、連環毒蛇問路(ⓅⓅ⇩ⓅⓅ)と連突旋風脚(ⓅⓅⓀ)だが、どちらも高い打点でないとヒットしづらい。浮きが高い場合なら、回身蛇咬手(⇩⇧⇦Ⓟ)からつなぎ技へ。締め技は、連環歇歩掃手がオススメ。ダウンアタックチェンジの入力が早いとヒットしないので、相手がバウンドするタイミングを合わせよう。

コンボ内容 クリティカル始動→毒蛇跳尾(⬂Ⓚ)→(チェンジ)→双掌(Ⓟ+Ⓚ)→挑打下らん(⬆ⓅⓅ)→(チェンジ)→連環歇歩掃手(ⓅⓅⓅⓅ⇩Ⓟ)→ダウンアタックチェンジ(⇩Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ)



エレナ

⇨Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	⇦Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ
架推掌	燕舞脚

ヒット後に相手がしゃがみ状態となる前掃腿からは、発生の早い中段へつないでいくこと。浮かせ技となる旋転後蹴腿と騰空外擺蓮のふたつについては、どちらも相手を高く浮かせられる優れたコンボ始動技。チェンジ～打点の高い攻撃で相手を浮かせ直してから、つなぎ技を入れていこう。

オススメチェンジ技リスト

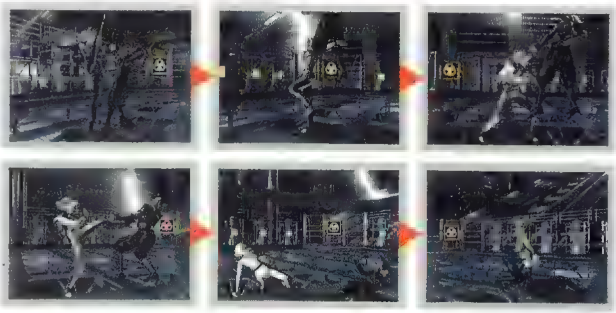
技　名	コマンド
前掃腿	仆歩中⇩Ⓕ+Ⓚ
旋転後蹴腿	⇩ⓀⓀ
騰空外擺蓮	⬂Ⓚ

タッグコンボ例：パートナー名

クリスティ

つなぎ技の主力は、低い打点で空中の相手にヒットする挑打下らん。浮きが高い場合は、双掌→挑打下らんや里合腿（⇦ⓀⓀ）からチェンジで調整しよう。締め技には、吹き飛ばし効果を持つ連環架推掌(ⓅⓅⓅ)と⇨入力のアタックチェンジが使いやすいが、パートナーがいい技を持っているなら任せよう。

コンボ内容 騰空外擺蓮(⬂Ⓚ)→(チェンジ)→回身蛇咬手(⇩⇧⇦Ⓟ)→蛇形手・連環後掃腿(ⓅⓀⓀ⇩Ⓚ)→ダウンアタックチェンジ(⇩+Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ)



ハヤテ

⇨Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	⇦Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ
飛燕昇脚	司空

重ね当てはガードされても追撃を狙えるのが強み。ヒトミ同様鍔打も使える。水影系の下段もチェンジを入れ込めば、す速く追撃体制に移れる。ただし上段は当たらないので注意。天降脚はダウンアタックチェンジ専用。光冠(⇧⇧Ⓚ)自体が浮かせ技なので、ここでチェンジするのもアリだ。

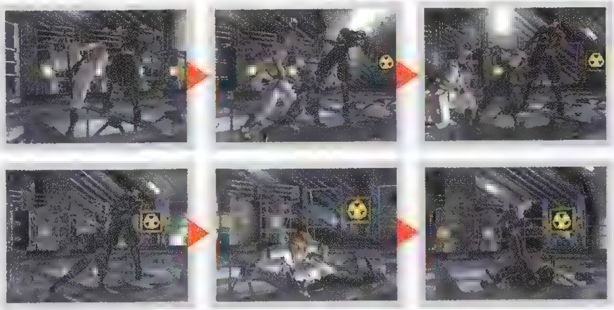
オススメチェンジ技リスト

技名	コマンド
重ね当て	⇦Ⓟ+Ⓚ
水影	⇩Ⓕ+Ⓚ
天降脚	⇧⇧ⓀⓀ

タッグコンボ例：パートナー名 **あやね**

コンボの内容 太刀影(⇨Ⓚ)→連突刃文(ⓅⓅ⇩ⓀⓅ)→(チェンジ)→連刃弧影爪(ⓅⓅ⇨ⓅⓅ)→(チェンジ)→天降脚(⇧⇧ⓀⓀ)→ダウンアタックチェンジ(⇩Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ)

つなぎ、締めとも高性能な技がそろっており、タッグコンボで活躍するキャラ。つなぎ技はコンボ例にもある連突刃文が基本。壁際で衝突しない長所も。締め技は天降脚のほかに、連突裂影(ⓅⓅ⬇ⓀⓀ)、鬼影(⇨⇨Ⓟ⇩Ⓚ)が使える。もっとも低い位置で拾えるのは月輪脚(⇘Ⓚ)だが、ダウンアタックチェンジは決まらない。



あやね

⇨Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ	⇦Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ
幻夢槍	龍顎閃

迅雷脚でチェンジすればパートナーがクリティカルを維持、または浮かせられる状態にもっていける。狼槍脚は下段攻撃のタッグコンボ始動技だ。ヒットすればクリティカル発生なのでチャンスは多い。影月輪は背後状態からのチェンジだ。使うときは必ず仕込んでおき、ヒット後はコンボへ。

オススメチェンジ技リスト

技名	コマンド
迅雷脚	⇨Ⓚ
狼槍脚	⇩Ⓕ+Ⓚ
影月輪	背を向けて⇘Ⓚ

タッグコンボ例：パートナー名 **ハヤテ**

コンボの内容 霧惑い(⇦Ⓕ+Ⓟ)→螺旋刀(⇦Ⓟ)→(チェンジ)→連突刃文(ⓅⓅ⇩ⓀⓅ)→(チェンジ)→連刃弧影爪(ⓅⓅ⇨ⓅⓅ)→(チェンジ)→天降脚(⇧⇧ⓀⓀ)→ダウンアタックチェンジ(⇩Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ)

つなぎ技には連刃弧影爪が最適となる。はじめが立ちパンチなので拾いやすく、浮き直し効果もある。あらゆる場面で活躍してくれるぞ。締め技は、叩きつける技に乏しいのでダウンアタックチェンジ(⇩Ⓕ+Ⓟ+Ⓚ)を狙うには不向き。投げ技、霧惑いからの始動やタッグコンボでのつなぎ役があやねの仕事だ。



●発行人／浜村弘一
●編集人／松本秀寿

●編集長／相沢浩仁
●編集／松井宗達、鈴木規康（ファミ通Xbox編集部）
●編集協力／伊佐和人、氏家雅紀、大庭範人、清[illegible]、佐[illegible]
●デザイン／井上圭司
●デザイン監修／山本和幸
●デザイン協力／ジオグラフィカ（木村明咲子）、
プラティパス（西田佳子、小田原信晃）

●監修・協力／テクモ株式会社

DEAD OR ALIVE 3 GUIDE BOOK

デッド オア アライブ 3 ガイドブック

●2002年3月27日　初版発行

●印刷／大日本印刷株式会社
●発行所／株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　TEL.03・5433・7850（営業局）

●ISBN4-7577-0828-9
●Printed in Japan


DEAD OR ALIVE 3
デッド オア アライブ 3 ガイドブック

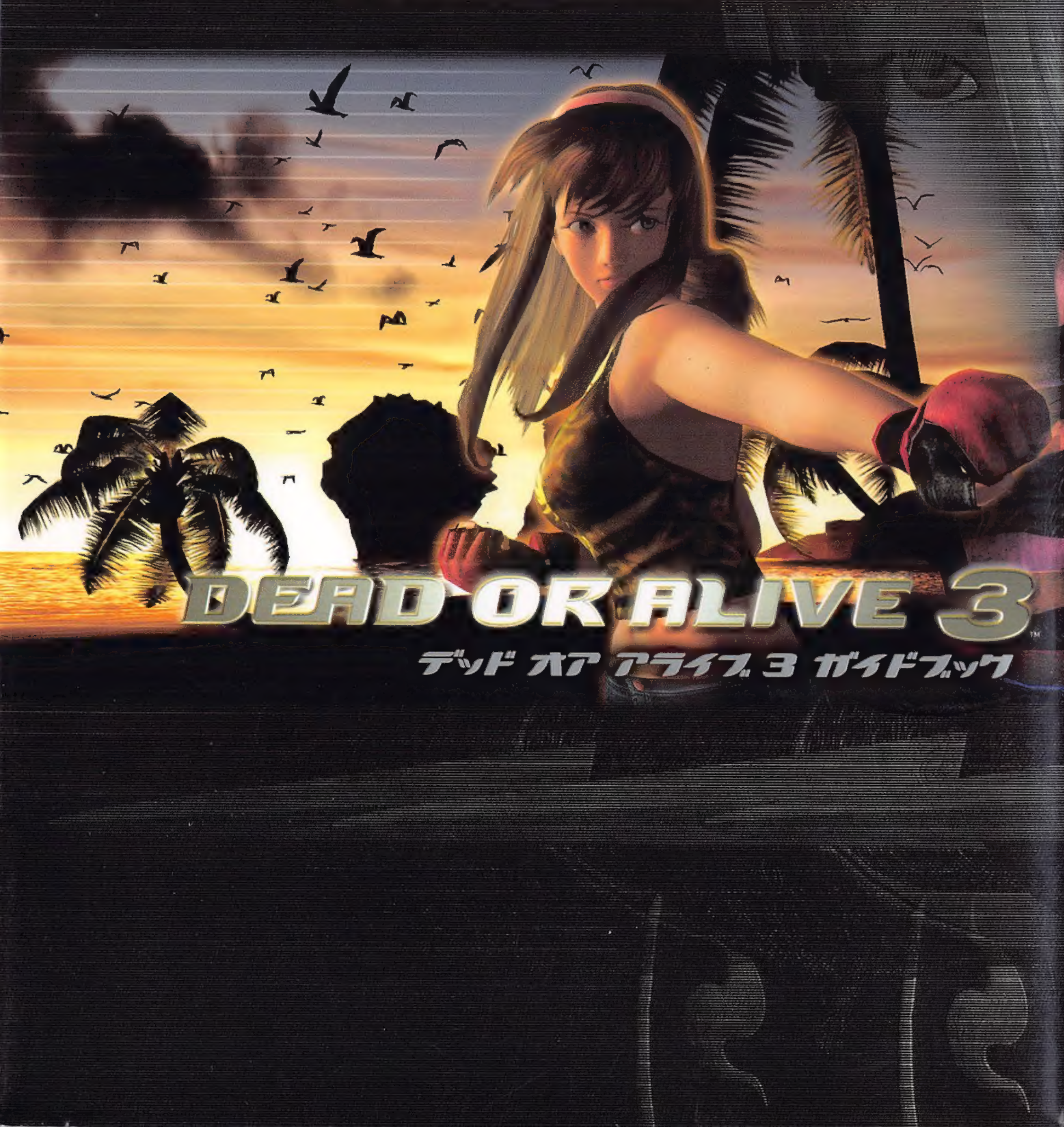
ISBN4-7577-0828-9

C0076 ¥1000E

9784757708280

1920076010002

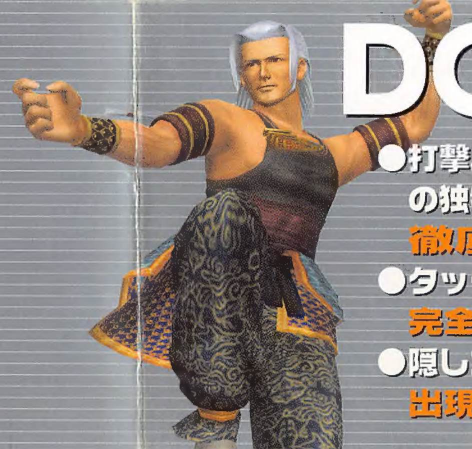
エンターブレイン
定価 本体1000円 +税



ファミ通 XBOX

デッド オア アライブ 3 ガイドブック

enterbrain



DOA3を極める。

- 打撃、投げ、ホールドの独特なシステムを**徹底解剖！**
- タッグ協力技も含む、**完全技表公開！**
- 隠しコスチュームの**出現方法初掲載！**





enterbrain

XBOX

16キャラクター完全技表!!
隠しコスチュームもすべて公開!!



ファミ通Xboxの攻略本！



デッド オア アライブ 3 ガイドブック